
NUEVA
Sólo 595 PTS
ENTRA EN JUEGO
ENERO 2001
Nº3
GAMELIVE PC
2 CD
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
ANCIENT CONQUEST
Estrategia en el Viejo Mundo
DEMOS
Quake III: Team Arena
Project I.G.I.
American McGee's Alice
Zeus, Sheep
Blade...
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 3 ENERO 2001 • 595 PTAS. 3,57 EUROS
00003
8 424094 001477
NO ONE LIVES FOREVER
Falda corta y gatillo fácil
GIANTS
Cuestión de tamaño
PROJECT I.G.I.
La cara oculta del espionaje
No dispares, piensa
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

LA AVENTURA GRÁFICA QUE

Un argumento que te absorbe de principio a fin lleno de referencias al cine, a la literatura y a los grandes clásicos de la aventura gráfica

Dos mundos completamente distintos con 150 lugares únicos y más de 400 escenarios

70 personajes 3D con más de 1.000 polígonos cada uno y sistema de animación con esqueleto y deformación de malla

Sencillo e intuitivo sistema de manejo que facilita las más de 70 horas de juego

Iluminación con efectos de sombras, luces dinámicas y profundidad de color de hasta 32 bits

Banda sonora original (BSO) con 30 temas para reforzar la tensión dramática

9.000 frases de diálogo con tecnología de sincronía labial en tiempo real totalmente traducido al español y doblado por actores de cine

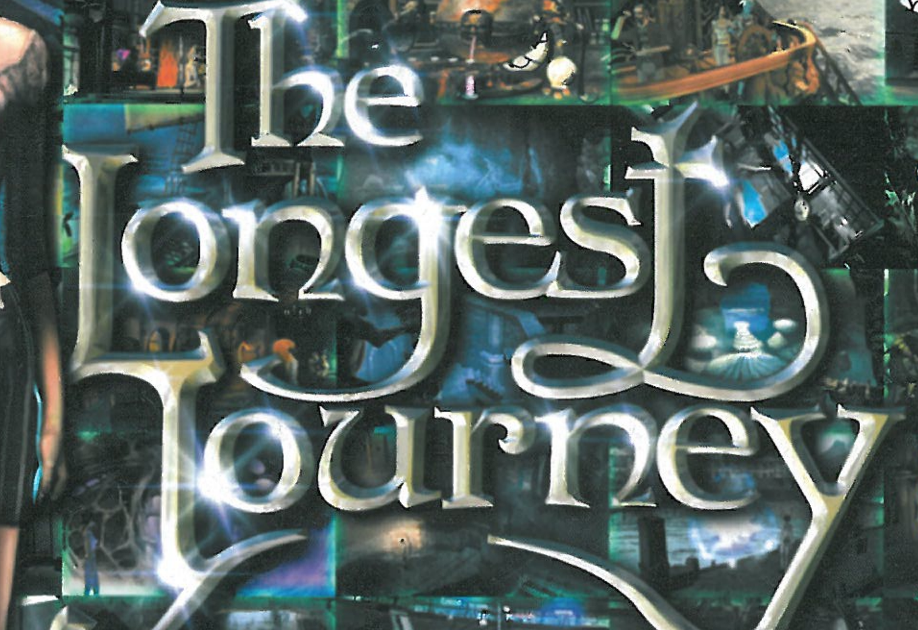
El proceso de localización más ambicioso de la historia del software de entretenimiento en España

Un presupuesto de desarrollo de 3 millones de dólares (600 millones de pesetas) para culminar una obra maestra

Siglo XXIII. Imagina un universo de mundos paralelos.
Uno donde vive la magia, el arte y la belleza. Otro donde prevalece el orden, la ciencia y la tecnología.

El equilibrio entre estos dos mundos está a punto de romperse. Aquí comienza nuestra historia...

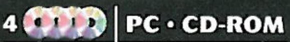
ARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA











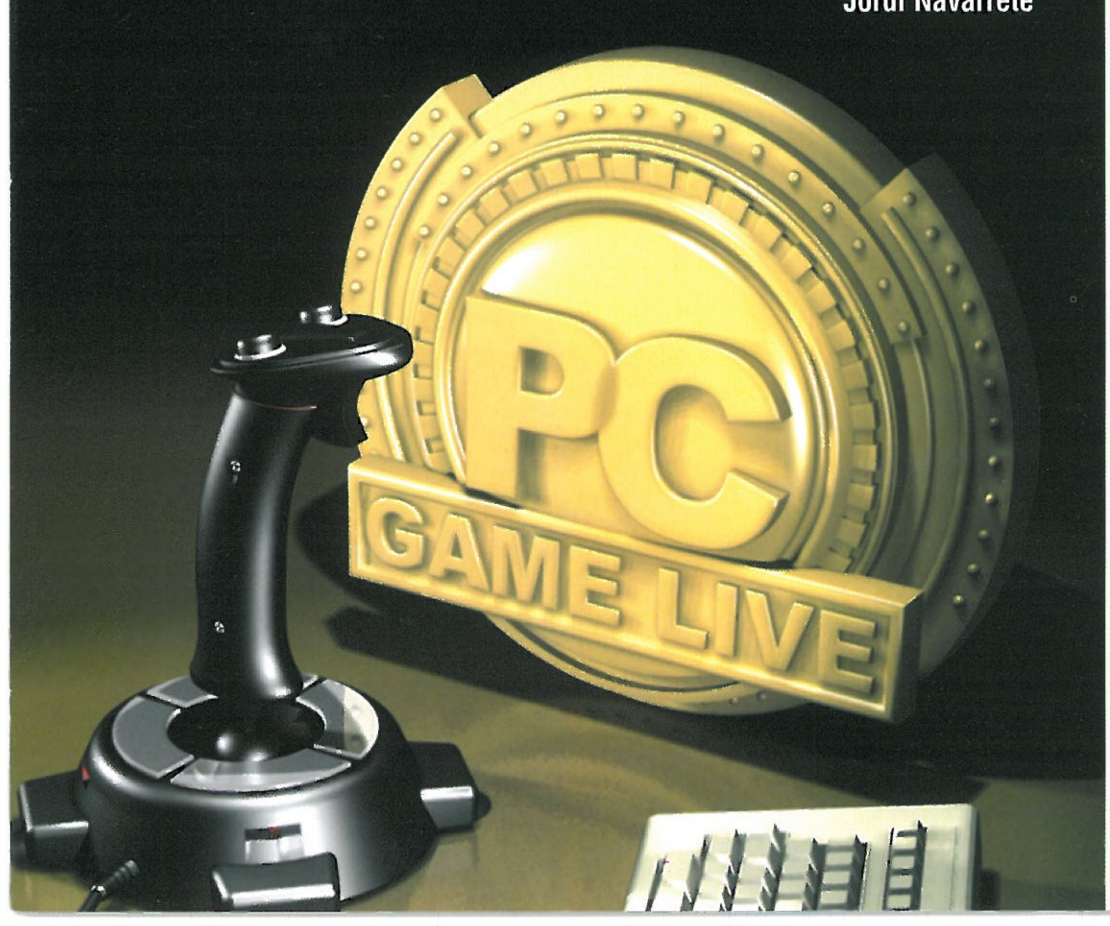


The Longest Journey se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

¿LA SUBASTA?

Tenemos a Echarri indignado. ¡Nos hemos vendido! Como señalaba Fernando Escoda en las cartas del último número, parece que una revista de juegos para PC no puede superar el dichoso efecto "tercer número". Nos hemos visto obligados a poner el primer 9,5 de nuestra historia. Sin duda, estamos en camino de convertirnos en bazofia.
Como decía antes, Echarri está que trina. De nada han servido las explicaciones de Sánchez sobre lo bueno que es *Giants* ni las tilas que le hemos suministrado. Ni tan siquiera el hecho de rebautizar su cargo de secretario de redacción (juro que aquí el café para todos lo pongo yo) como coordinador de edición ha surtido efecto.
Y lo peor es que amenaza con cumplir su amenaza de irse a Alaska a trabajar en una piscifactoría.
Pero será mejor que no nos dejemos engañar por las apariencias. No nos hemos vendido. Es sólo que un juego excepcional ha hecho que, por una vez, aparcásemos nuestra pose de jugadores escépticos y curtidos. ¿Es profesional dejarse llevar por el entusiasmo?
¿Deberíamos haber hecho el esfuerzo adicional de encontrarle a *Giants* ese minúsculo defecto, esa pejiguería, ese qué te dije que hubiese permitido dejar la nota en un mucho más aséptico 8,5 o 9?
Puede que la independencia no case bien con el entusiasmo. Cuando algo te sobrecoge y fascina, tal vez reduce un poco tu margen de libertad, como pasa en el amor o el delirio estético. Y Sergi, el muchacho, se ha enamorado de *Giants*. Y a veces el amor es contagioso.

Jordi Navarrete





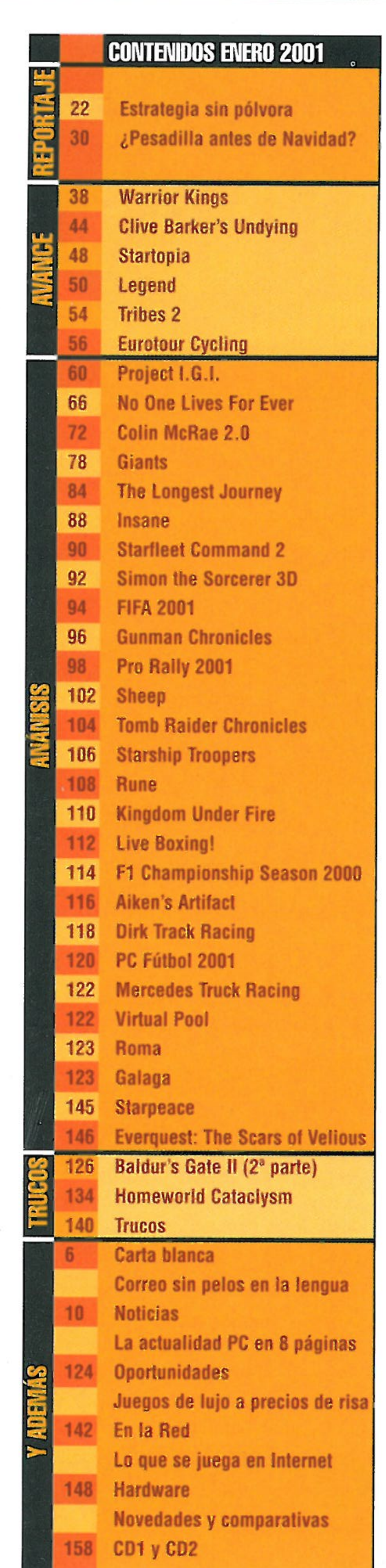
C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@freeway-esp.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado
Supervisor de edición
Stéphane Kauffmann
Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@freeway-esp.com
Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@freeway-esp.com
Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Javier Moncayo
Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, M. A. González, G. Masnou, E.Moreau, C. Robles, M. Román
Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@freeway-esp.com
Jefe de producción
Guillermo Escudero
Jefe de maquetación
Juan José Barrantes
Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló
Responsable comercial Madrid
Carina Barba
carina@freeway-esp.com
Jefe de ventas Multimedia
Javier Auqué
jauque@freeway-esp.com
Publicidad
Xavier García Abad
Responsable de suscripciones
Eva Santoveña
Fotomecánica
Punt Groc
Impresión
Glesa- Rotographick- Tel: 934 150 799
Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99
Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de Freeway Media Press, filial del grupo



C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
Gerente
Christophe Bonicel



CONTENIDOS ENERO 2001

Project I.G.I.

Comando de guante blanco



El Rambo del espionaje de élite se llama Jones. Es un tipo metódico y reflexivo, pero su rifle de francotirador y su MP5 no son de adorno.

60

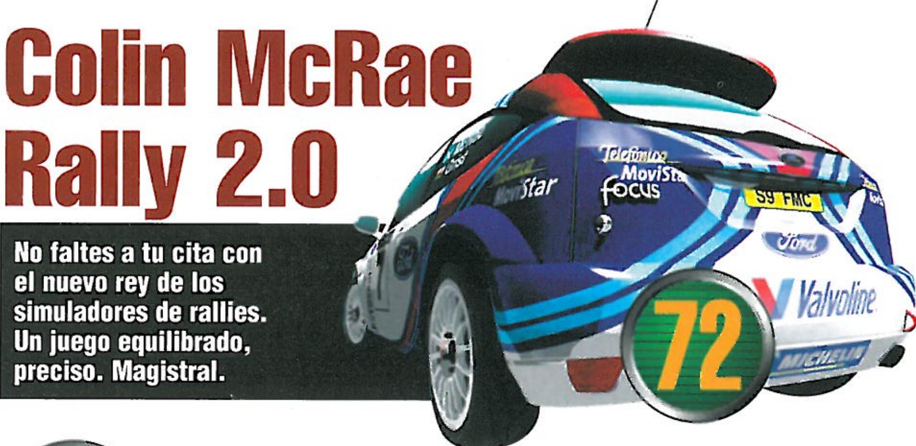
Giants



78

Su hambre voraz convierte las selvas en páramos y sus pisotones hacen temblar la tierra. El ciudadano Kabuto está enfadado. Habitantes de La Isla, corran a sus refugios.

Colin McRae Rally 2.0



No faltes a tu cita con el nuevo rey de los simuladores de rallies. Un juego equilibrado, preciso. Magistral.

72

38



Warrior Kings

Al otro lado del charco, junto al Támesis, descubrimos las claves de la ambiciosa combinación de estrategia y rol en que trabaja Black Cactus.

CARTA BLANCA



Lo sentimos, pero la cantidad de cartas y mensajes electrónicos que hemos recibido este mes ha acabado por desbordarnos. Hace treinta días prometimos contestaros a todos, aunque fuese con un breve y cortés acuse de recibo. En fin, todo lo que podemos decir es que se intentará... si sobrevivimos a este impresionante diluvio epistolar.

¿Open Gl?

Hola, escribo para felicitaros pero también para haceros unas cuantas peticiones. Me gustaría que dieseis más datos sobre *Metal Gear Solid*. También querría más información, como los precios de los juegos o qué es eso del Open GL. Y me despido preguntándoos si vais a abrir algún club de socios o algo por el estilo. Hasta otra.

Christian Sánchez. Santonera (Murcia)

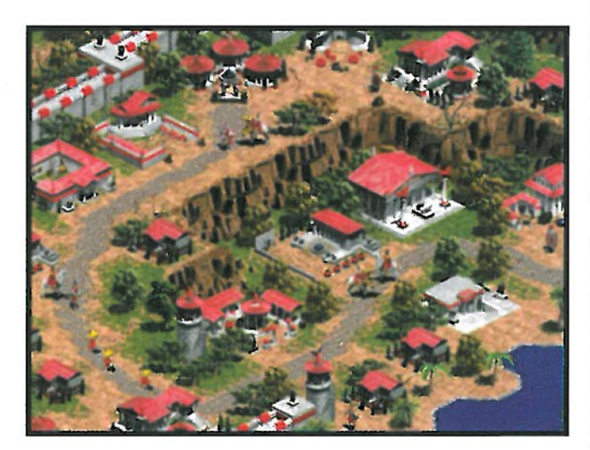
Como aquí no podemos extendernos demasiado, te remitimos al análisis de nuestro primer número, aunque puedes encontrar información adicional en www.metalgear.com. Sobre los precios, los indicamos en todos los análisis siempre que las distribuidoras lo tienen decidido.
Open GL es, además de la abreviatura del primer Open Game Live de golf en red, un API (interfaz de aplicaciones de programación) diseñado por Sillicon Graphics. Los API sirven para interpretar las instrucciones de programación que afectan a los gráficos. El uso de Open GL hace posibles texturas de gran calidad, espectaculares efectos visuales y un movimiento muy fluido de los polígonos en pantalla. Un ejemplo elocuente de su eficacia es lo mucho que mejora Quake 3 cuando lo ejecutas bajo Open GL.
Lo del club de socios está en estudio. Nos han dicho que es un buen sistema para ligar. El coronel Font incluso pretende hacer negocio vendiendo sus fotos firmadas. ¡Pobre iluso!

¡Cielos, mi personaje!

Quiero protestar por el pésimo funcionamiento del servidor de Blizzard, que hace casi imposible jugar a Diablo 2. No entiendo que los jugadores españoles tengamos que sufrir mucho más que los del resto de países cuando jugamos *on line*.
Es muy frecuente que nos maten por culpa del maldito *lag*, y no veas la gracia que te hace esto si tienes un personaje incondicional. Desde aquí quiero hacer llegar mi queja a los señores de Blizzard.

Judge Hawk (e-mail)

¿Cómo se te ocurre jugar* on line *con un personaje incondicional sabiendo cómo funcionan las conexiones a Internet en España? No te equivoques, la culpa del* lag *que hace que seamos tan poco competitivos en arenas virtuales no es de Blizzard ni de los servidores de juegos (o al menos no sólo es de ellos), sino de lo fácilmente que se colapsan las conexiones tanto telefónicas como vía ADSL en nuestro país.



Por pedir que no quede

Quiero daros la enhorabuena por vuestra revista, que me ha sorprendido. Sólo hay una cosa que me parece que podríais mejorar: los juegos completos. ¿No podríais incluir títulos más conocidos o juegos del nivel de *Age of Empires, Quake II* o *Need for Speed III*? Seguro que daríais muchas horas de juego.

Alberto T. Mataró (Barcelona)

Los juegos que citas son, indudablemente, de un nivel extraordinario. Pero comprar sus derechos de reproducción va a ser imposible de momento. Ten en cuenta que, por ejemplo, Quake II acaba de salir en línea económica y que Age of Empires se incluye en el lote de Age of Empires Collectors.

De un melómano

He leído que algunos se quejan de los juegos completos que habéis regalado con los dos primeros números. La verdad, no sé qué esperaban. ¿*Diablo 2* completo? A mí no me parecen nada cutres. Al contrario: me lo estoy pasando bomba dejándome los dientes con *Edgar Torronteras*. El único defecto que veo es que para sacar los CD tienes que arrasar la portada. Tampoco estaría mal que dieseis alguna funda de protección para que no se rayen. Por lo demás, todo perfecto.
También tengo una pregunta. Jugando a *Baldur's Gate 2* con la demo que regalabais y, como estudiante de música que soy, me he quedado impresionado por la banda sonora del juego, que me parece a la altura de maestros como John Williams, Danny Elfman o Jerry Goldsmith. ¿Hay alguna posibilidad de encontrarla en CD?

Archaon, Señor del Caos Absoluto (e-mail)

No tenemos constancia de que se vaya a publicar. Es muy poco habitual que las bandas sonoras de los juegos para compatibles se editen en CD, aunque la de Giants, por ejemplo, es de un profesional de extraordinario prestigio, Mark Snow, y se va a comercializar en Estados Unidos, pero no en España. Sobre los CD, hemos optado por este sistema para que la revista no vaya en bolsa de plástico y podáis ojearla antes de comprarla. Tampoco hace falta que destrocéis la portada: se pueden sacar por el lomo sin mucha dificultad. En serio, lo hemos probado.

¿Nada nuevo bajo el sol?

¿Por qué todos los juegos son iguales? Vale, podéis llamarme paranoico, pero creo que los directivos de las diez o doce compañías de software debieron reunirse hace un par de años para decidir que la

originalidad quedaba prohibida por decreto. No sea que a algún imbécil se le ocurra ponerse a crear y le suba el listón al resto. Secuelas y ampliaciones sí, todas las que quieras. Pero juegos revolucionarios, a ser posible, uno por compañía y por década. Y que tampoco se pasen de originales, por favor, que esto es una industria que da de comer a muchas familias honradas. A mí las mejoras gráficas y los "leves retoques en la jugabilidad" ya no me ponen. Creo que el desarrollo de videojuegos se ha apuntado a lo cómoda tendencia del "que inventen ellos". En el país de los ciegos, el tuerto es el rey. Y los jugadores, a tragar *Tomb Raider* por un tubo.

Arturo Acosta. Las Palmas

¿Tarifa plana?

No sé si este es el lugar adecuado para hacer este tipo de denuncias, pero como veo que tenéis una sección *on line* y dedicáis atención a estos temas... Pues eso, que me he decidido a escribiros. Hace ya varios meses que me conecté a Internet. Hasta ahora lo había utilizado con mucha prudencia, pero cuando apareció la tan publicitada tarifa plana de Telefónica, corrí a contratar una. ¿Os podéis creer que en 15 días no he podido jugar a *Counter Strike* ni una sola hora seguida? Conseguir conectarme ya es un milagro, pero lo que más de deprime son las continuas caídas y el *lag*, que hace que mi personaje se mueva a ritmo de tortuga galápago. Al principio lo atribuía a problemas técnicos, pero ahora ya empiezo a ver una mano negra. ¿Cómo explicar si no que se me cuelgue cada vez que intento mandar un mensaje desde mi cuenta de Yahoo? ¿Se supone que sólo pueden enviar e-mails los que han abierto cuentas en Teleline o Terra?

Adrián Lizondo. Madrid

Pues sí, sí que se supone. No eres el primero que se queja de problemas con la tarifa plana de Telefónica. En teoría ya se han resuelto las irregularidades en la conexión a juegos on line a través del servidor de Terra, pero nosotros aún no hemos tenido la oportunidad de comprobarlo. Intentaremos informaros de este expediente X.

Consumidor airado

Vaya, tus opiniones coinciden plenamente con las de uno de los miembros de nuestro equipo. El caso es que esconde bajo el colchón una serie de borradores y esbozos de argumentos que algún día revolucionarán el apacible mundo del diseño virtual. Que sí, que no es broma. El chico tiene talento.

Escribo para quejarme. Pero no de vosotros, que sois nuevos y merecéis los cien días de gracia. El caso es que soy un fiel seguidor de la serie *Heroes of Might and Magic*. Hace poco leí que la ampliación de la tercera entrega, *Armageddon's Blade*, estaba prevista para primavera del 2000. Me dirigí a la página del distribuidor, Proein, y vi que no estaba actualizada ¡desde marzo! Y que, además, incluía muy poca información sobre *HoM&M*. Como leí que Virgin iba a distribuir Heroes Chronicles, les envié un e-mail de consulta al que, por cierto, no se han dignado en contestar.

Intenté aclarar mis dudas dirigiéndome a la web del desarrollador 3DO, y me confirmaron que el distribuidor de *HoM&M* sigue siendo Proein. Les llamo y una señorita muy amable me asegura que no se ha decidido aún si el juego va a publicarse o no y que no se decidirá hasta la temporada de invierno. Hace unos días he leído una breve reseña de *Armageddon's Blade* en un revista. Parece que ya está editado y no se ha traducido al castellano.



Os explico esto para que entendáis mi indignación con las compañías que distribuyen software en nuestro país. Desatienden al cliente, informan tarde y mal, se pasan la pelota unas a otras y ni siquiera se toman la molestia de traducir sus juegos.

¡Y después quieren acabar con la piratería! Anda y que les zurzan.

Fernando. Santiago de Compostela

El tema de las traducciones tiene a mal traer a muchos aficionados. No pretendemos ir por la vida de abogados del diablo, pero debes entender que una ampliación de la tercera entrega de HoM&M. es un producto, en principio, minoritario. Por tanto, traducirlo no sale a cuenta. En cuanto a la pertinaz desinformación y el vuelva usted mañana... en fin, son actitudes tristemente más frecuentes de lo que sería deseable.

Ruegos y preguntas

Mis saludos a todos cuantos lleváis acabo este proyecto. Bueno, al lío:

a) ¿Sabéis si existe algún parche para *The Nomad Soul*?

b) Esta cuestión va planteada también al resto de lectores. No me cabe duda de que *La Prisión* de Dinamic es un gran juego, pero ¿creéis que el sistema de pagar por jugar va a llegar a buen puerto?

c) Me gustaría que incluyeseis una sección en la que analizarais juegos que, siendo geniales, han pasado desapercibidos, como el fantástico Shogo. No vi que ninguna publicación hiciese hincapié en él.

Bueno, nada mas. Felicidades por la revista y hasta otra.

Miguel (Ad18). Algeciras

a) Ninguno en este mundo.

b) Todo es cuestión de tiempo. Nadie creía en su momento que las televisiones de pago fueran un negocio multimillonario y mira dónde están.

c) ¡Ufff! Bastante tenemos con los de cada mes, pero no descartamos hacer algún reportaje.

Trucos, trucos...

Hola amigos, primero que nada quiero felicitaros por vuestra revista, para mí sois los mejores respecto al formato, contenido y, sobre todo, sentido del humor. Estoy de acuerdo con Alejandro Yrazu (carta del número 2): yo tampoco compro un juego si no está en castellano. Otra cosa que os quería preguntar son los trucos del *Commandos: Más Allá del Deber*, ya que estoy apalancado en la sexta misión y de ahí no salgo. Bueno, gracias por vuestra atención y seguid así.

Para el próximo numero los trucos. ¿Ok?

Nacho Silvestre (e-mail)

Si quieres pasar a la séptima misión, sólo tienes que escribir TLESF como contraseña en el menú de nueva partida.



ORDEN FRENTE AL CAOS

Tercera entrega de la saga Fallout



Virgin Interactive publicará en marzo la tercera entrega de la saga *Fallout*, *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. El juego, desarrollado por el estudio australiano MicroForte, plantea un combate táctico en tercera persona basado en escuadrones. Estados Unidos se ha convertido en un páramo postapocalíptico cuya ley es el sálvese quien pueda. En el juego encarnarás a PipBoy, el líder de un escuadrón de la Hermandad de los Guerreros de Acero. Tu misión es hacer frente a unos enemigos muy poderosos y restaurar, mediante el uso de la tecnología y de la fuerza, el orden perdido. Los seis miembros de tu escuadrón aumentarán sus habilidades a lo largo de las misiones que dan forma al argumento del juego. La diferencia más importante respecto a los títulos anteriores es la posibilidad de jugar en red y a través de Internet.



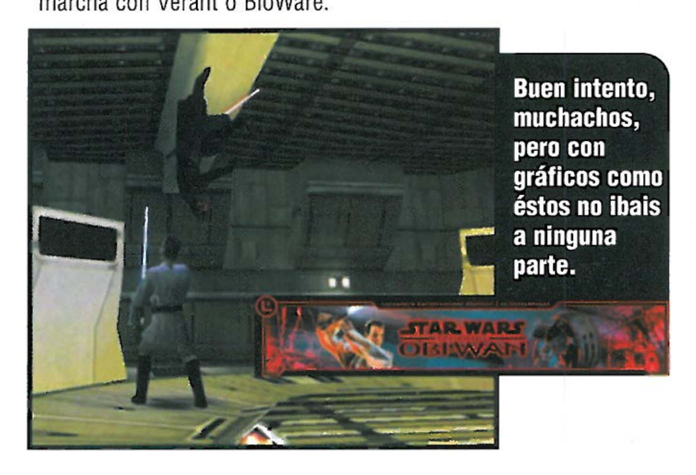


La Hermandad del Acero deberá cruzar escenarios trufados de insólitos peligros.

NOS QUEDAMOS SIN OBI-WAN

LucasArts decide cancelar la versión para PC del juego

En nuestro último número os informábamos de que *Star Wars Episode I: Obi-Wan* (la esperada secuela de *Jedi Knight*) había sido retrasado hasta mediados de este año. Pues bien, LucasArts nos ha dejado de piedra al anunciar repentinamente la cancelación del juego en su versión para PC. La compañía californiana ha decidido suspender el desarrollo de la versión para PC de este juego al considerar que no cumplía con las exigencias mínimas de calidad.
No sucederá lo mismo con las consolas de nueva generación, para las que sí se desarrollará *Obi-Wan*, pero LucasArts no ha concretado cuáles serán las afortunadas ni en qué fechas estará listo el juego. De todas formas, el editor norteamericano se ha apresurado a tranquilizar los ánimos y ha asegurado que seguirán realizando juegos para PC, tal y como demuestran los proyectos que tiene en marcha con Verant o BioWare.



Buen intento, muchachos, pero con gráficos como éstos no ibais a ninguna parte.

ANTITERRORISMO A NIVEL MUNDIAL

Global Operations incluirá la lucha contra ETA



El realismo de *Global Operations* alcanza nuestras fronteras.

Barking Dog Studios vuelve a la acción después de *Homeworld Cataclysm*, su exitosa incursión en la estrategia. El desarrollador canadiense retoma en *Global Operations*, su nuevo proyecto, la línea de acción antiterrorista emprendida con el *mod Counter-Strike*. De hecho, en el nuevo título trabaja el equipo que desarrolló las betas del conocido mod de *Half-Life* (del cual te ofrecimos una versión en nuestro primer número). Global Operations será un juego de acción en primera persona basado en equipos y que tratará de forma realista el tema de la lucha antiterrorista llevada a cabo en muchos países del mundo, incluida España. En el juego, el grupo antiterrorista español será la Ertzaintza y el enemigo a batir ETA. Crave Entertainment publicará el juego a finales de este año.

ÚLTIMO COLETAZO COMUNISTA

Bohemia Interactive presenta Operation Flashpoint



A Gorbachev se le cae el tenderete. Menos mal que la OTAN va a encargarse de poner las cosas en su sitio.

Operation Flashpoint es un juego de estrategia en tiempo real desarrollado por el estudio húngaro Bohemia Interactive. En el juego, ambientado en la Unión Soviética de la Guerra Fría, participarás en una operación de la OTAN cuyo objetivo es doblegar a un general soviético insurrecto que amenaza la apertura política iniciada por Gorbachev en 1985. Estarás al mando de todo un ejército (infantería, aviación, blindados y transporte), por lo que la organización de tus fuerzas será fundamental. En *Operation Flashpoint* dirigirás de todo, desde un comando de rescate a un escuadrón de helicópteros en misión de ataque a una base enemiga.

El juego combina estrategia y simulación y permitirá al jugador una libertad sin precedentes en cuanto al despliegue de tus unidades. Codemasters publicará el juego, aunque todavía está en fase de desarrollo y no se ha fijado una fecha de lanzamiento. Como puedes ver en las imágenes, la calidad de los gráficos es excelente.

CITA EN LA VEGAS

Take Two publicará Duke Nukem Forever

Take Two Interactive se ha hecho con los derechos de publicación de la versión para PC de *Duke Nukem Forever*. 3D Realms, el desarrollador del juego, lleva varios años trabajando en el proyecto y espera tenerlo listo el próximo verano. *Duke Nukem Forever* es la secuela del famoso juego de acción *Duke Nukem 3D*, publicado por Infogrames en 1995.

En esta nueva entrega el eterno enemigo del héroe Duke Nukem, el cyborg Dr. Proton, reaparece en escena. Sigue empeñado en dominar el mundo y ahora pretende hacerlo contactando con alienígenas de toda la galaxia para crear un ejército. Por supuesto, Duke Nukem es la única persona que puede desbaratar sus diabólicos planes. El juego tiene por escenario Las Vegas y contendrá escenas de acción en vehículos, además de los combates normales. *Duke Nukem Forever* utiliza el motor 3D de *Unreal Tournament*, con el que 3D Realms está consiguiendo gráficos tan espectaculares como los que te ofrecemos. En España distribuirá el juego Proein.

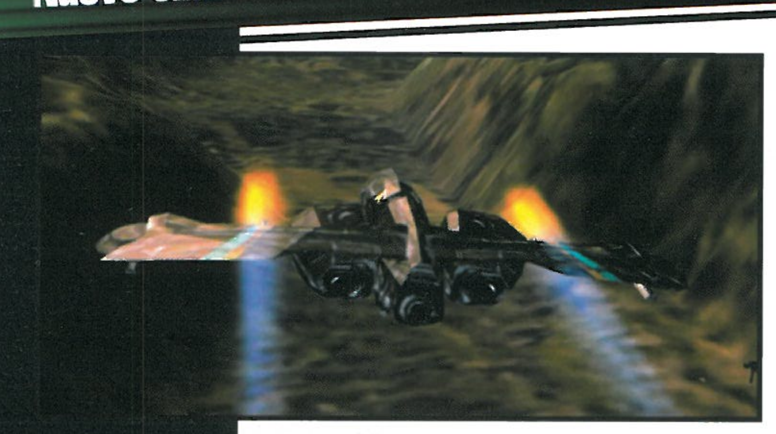


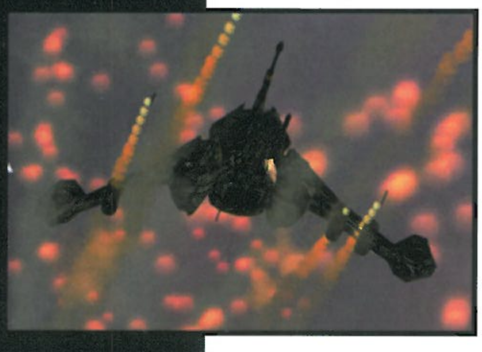
Esto es Las Vegas: Entre masacre y masacre podrás jugar una trepidante partida de Black Jack.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

CONSTELACIONES EN GUERRA

Nuevo simulador de vuelo futurista de Bethesda





Sí, la historia se repite. Pero los combates prometen ser más espectaculares que nunca.

Bethesda Softworks publicará el próximo mes en Estados Unidos *Echelon*, un juego desarrollado por el estudio ruso Buka. Se trata de un simulador de vuelo de combate futurista que luce unos gráficos muy buenos. La historia es la típica de este tipo de juegos: la Tierra corre serio peligro de ser exterminada por una raza alienígena. El planeta Velian se subleva y amenaza con destruir toda la Federación Galáctica utilizando una nueva tecnología muy peligrosa. Tú eres un piloto de la Federación y tu misión no es otra que impedir que la raza humana sea extinguida.
El juego está estructurado en una serie de misiones de combate y de recuperación de objetos. A través de planetas alienígenas y megalópolis futuristas, irás ascendiendo de rango y llegarás a tener cada vez más poder decisión en tus misiones. Tendrás a tu disposición todo tipo de vehículos, cada uno con sus propias características: aviones, helicópteros y un espléndido aerodeslizador. Las partidas multijugador podrán ser cooperativas, *deathmatch* y de captura de base.

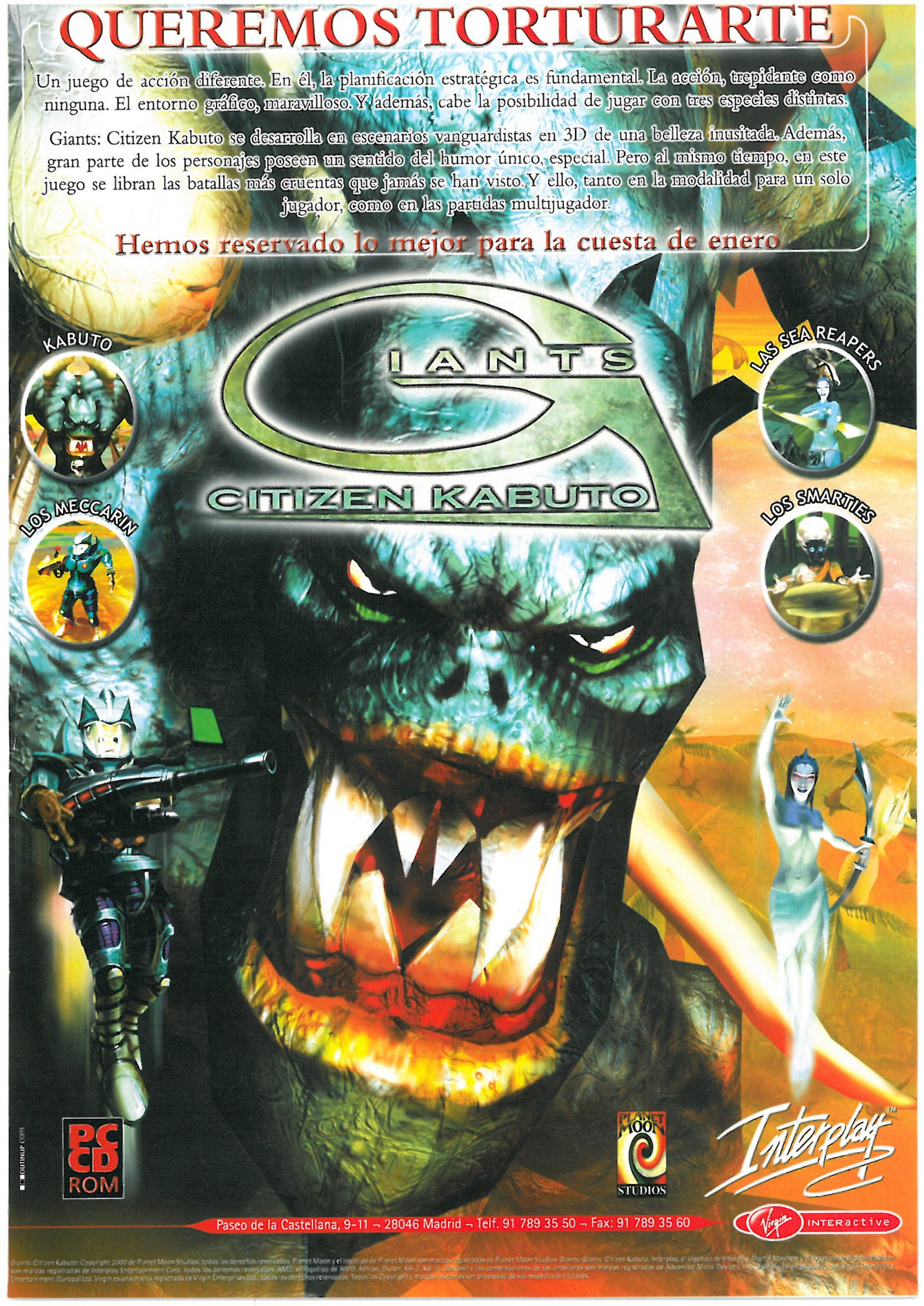
DE SANTA A RESIDENTE

Milla Jovovich protagonizará la película de Resident Evil

La famosa actriz y modelo Milla Jovovich será la protagonista de *Resident Evil: Ground Zero*, la versión cinematográfica del juego estrella de Capcom. La actriz, de origen ucraniano, saltó a la fama con *El Quinto Elemento* y se consagró con *Juana de Arco*. Su personaje en la película de *Resident Evil* será el de Alice, una perfecta máquina de matar zombis. Paul Anderson, director de *Mortal Kombat*, dirigirá la película partiendo de un guión escrito por él mismo. Aunque Anderson se ha inspirado en el universo de *Resident Evil*, ha creado una historia que muy poco tiene que ver con la de los juegos. Aparece el mismo escuadrón especial de rescate del que es miembro Alice, pero los zombis que ha de matar no tienen su origen en los experimentos de la perversa Umbrella Corporation, sino en un superordenador llamado La Reina Roja. La máquina en cuestión está fuera de control y ha sido la causa del accidente que ha convertido en zombis a cientos de científicos de un laboratorio. *Resident Evil: Ground Zero* empezará a rodarse en Berlín el mes que viene y contará con un presupuesto de 40 millones de dólares. La película, producida por Constantine e Impact podría estrenarse a finales de año.



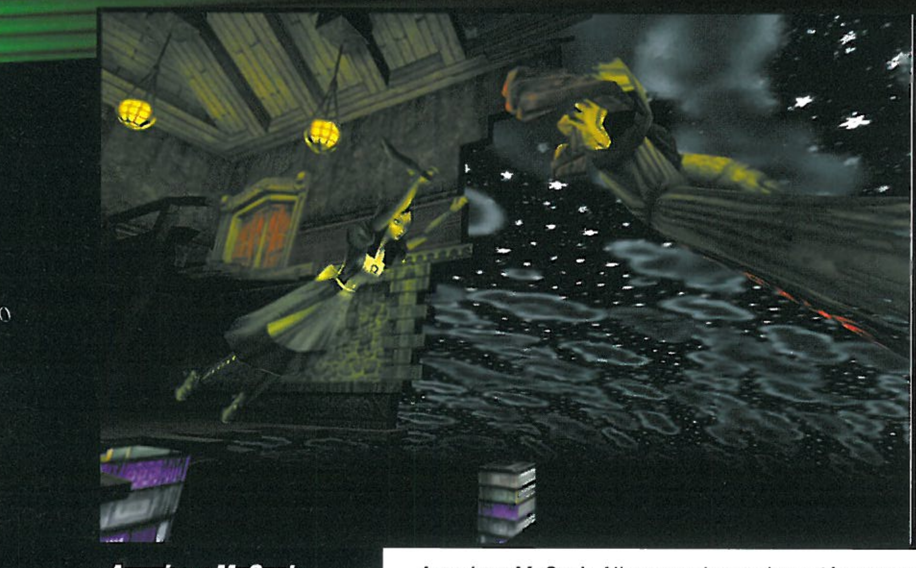
Sólo el talento de Milla Jovovich puede evitar que un nuevo *Mortal Kombat* aterrice en nuestras pantallas.



QUEREMOS TORTURARTE
Un juego de acción diferente. En él, la planificación estratégica es fundamental. La acción, trepidante como ninguna. El entorno gráfico, maravilloso. Y además, cabe la posibilidad de jugar con tres especies distintas.
Giants: Citizen Kabuto se desarrolla en escenarios vanguardistas en 3D de una belleza inusitada. Además, gran parte de los personajes poseen un sentido del humor único, especial. Pero al mismo tiempo, en este juego se libran las batallas más cruentas que jamás se han visto. Y ello, tanto en la modalidad para un solo jugador, como en las partidas multijugador.
Hemos reservado lo mejor para la cuesta de enero
KABUTO
GIANTS
CITIZEN KABUTO
LAS SEA REAPERS
LOS MECCARIN
LOS SMARTIES
PC CD ROM
PLANET MOON STUDIOS
Interplay
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS PESADILLAS

Electronic Arts publica American McGee´s Alice



***American McGee's Alice* retuerce al máximo el fino sentido del humor del famoso libro de Lewis Carroll.**

American McGee's Alice es un juego de acción y aventuras que poco o nada tiene que ver con la inocencia y la gracia que destilaba la popular novela de Lewis Carroll. El juego, que ha sido desarrollado por Rogue Entertainment y Electronic Arts, aca de publicar, relata el regreso de Alicia al País de las Maravillas. Esta vez, va a encontrarse con un paisaje de caos, putrefacción y decadencia. La malvada Reina de Corazones le ha jurado odio eterno y hará cuanto esté a su alcance por eliminarla. La voluntariosa niña no se deja amedrentar por la atmósfera opresiva, la confusión general y los peligros mortales que la rodean y se muestra decidida a poner algo de orden entre tanto caos. Sin más armas que su valor y una colección mortífera de juguetes transformados, Alicia entrará en fortalezas enemigas, se enfrentará a las fuerzas del mal y pondrá en su sitio a la malvada Reina de Corazones.

American McGee's Alice luce unos gráficos y una acción 3D asombrosos y surrealistas basados en una versión mejorada del motor 3D de *Quake III*. El juego ha sido diseñado por American McGee, autor también del diseño de niveles de *Doom II* o la serie *Quake*. La productora Miramax ha comprado los derechos para realizar la película basada en el juego, que será dirigida por Wes Craven, director de *Pesadilla en Elm Street* y la trilogía *Scream*. Encontrarás la demo de esta insólita visión del mundo de *Alicia en el País de las Maravillas* en nuestro CD 1 de este mes.

¡VIVA LA REVOLUCIÓN!

Republic: The Revolution llegará el próximo verano

Decididamente, la historia de la Unión Soviética es una fuente inagotable de argumentos para juegos. En *Republic: The Revolution*, el próximo juego de estrategia de los norteamericanos Elixir Studios, encarnarás al líder de una facción revolucionaria que aspira a derribar al presidente de una República surgida del desmembramiento de la Unión Soviética. Este título reproduce la ficticia República de Novistrana con unos gráficos 3D de una calidad inigualable. El modelado y la complejidad de las cincuenta ciudades y el millón de ciudadanos que incluye el juego revela una atención al detalle excepcional.

En *Republic* deberás instigar una revolución partiendo de una infraestructura mínima y escasos apoyos entre la población. Tendrás que recurrir a los lavados de cerebro y los chantajes para persuadir y reclutar nuevos adeptos a tu causa. Podrás provocar manifestaciones, disturbios, emitir propaganda clandestina, sobornar a generales, estrellas de la televisión, obispos... Lo que sea con tal de hacerte con el control del país. Otras 16 facciones, representadas por jugadores o controladas por el ordenador, competirán contigo en la lucha por el poder. Y, por supuesto, tendrás que vértelas con el presidente de la República, que no va a dejar que le arrebaten el poder así como así. El juego te permite elegir entre cinco tipos de personajes: político, empresario, criminal, líder religioso o general. *Republic: The Revolution* se lanzará en el mercado estadounidense el próximo verano.



***Republic* ofrece gráficos detalladísimos y la posibilidad de hacer tu propia revolución.**







CUPÓN DE RESPUESTA

¿Quién es el autor de la banda sonora de American McGee's Alice?

☐ Ennio Morricone ☐ Danny Elfman ☐ Chris Vrenna

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
EDICIONES FREEWAY
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de Ediciones Freeway antes del 5 de febrero e indicar "Concurso Alice" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de febrero y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de marzo.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

ENTRE TINIEBLAS

Infogrames nos descubre Alone in the Dark: The New Nightmare



Infogrames nos ha adelantado imágenes de la última entrega de la saga *Alone in the Dark, The New Nightmare*, que, como te informamos en nuestro número 1, viene sufriendo un retraso tras otro. El pasado otoño, la compañía francesa encargó el proyecto a un nuevo desarrollador, Spiral Studios, que ha sustituido a Dark Works. Infogrames justifica los nuevos retrasos que está padeciendo el juego argumentando que se trata de editar un título lo más pulido posible, y que, para ello, aún hace falta corregir los ángulos de cámara o mejorar la inteligencia artificial.

El detective Edward Carnby volverá meterse en líos intentando resolver el misterioso asesinato de un amigo suyo. Le esperan criaturas diabólicas y demás monstruosidades nocturnas en Shadow Island, el lugar donde se ha cometido el crimen. Miedo, suspense, escalofríos... *The New Nightmare* no va a defraudar a los amantes del terror.



Las imágenes hacen honor al título. Una pesadilla más oscura que el camerino de Stevie Wonder.

DE LADRÓN A HÉROE NACIONAL

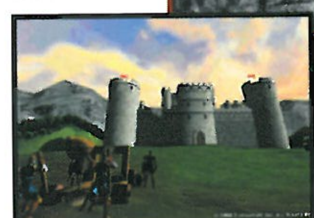
Cinemaware revisita el mito de Robin Hood

El estudio californiano Cinemaware ha anunciado el desarrollo de *Robin Hood: Defender of the Crown.* El juego está basado en *Defender of the Crown*, un título original de Commodore Amiga que se publicó en 1986. Cinemaware presenta una nueva faceta de Robin Hood: el héroe de los pobres se convierte ahora en salvador del reino de Inglaterra. Ricardo Corazón de León ha sido secuestrado por una potencia extranjera y su hermano, el príncipe Juan, ha tomado el poder. Juan es un tirano que lleva al pueblo inglés por el camino de la amargura y Robin Hood, ejemplar prohombre y desfacedor de entuertos, jura devolver a su gente y a su reino la dignidad y paz perdidas.

En el juego encarnarás, cómo no, a este irritante acaparador de virtudes. Cinemaware combina acción, rol y estrategia en un juego que da cabida a asedios, torneos a caballo, batallas, catapultas y combates con espada en mano. El juego utiliza un motor 3D llamado Cinematech que funcionará en PC y consolas de nueva generación. La compañía tiene previsto finalizar el juego en la primavera de 2002 y se encuentra actualmente buscando editor.



Errol Flynn disfrutaría con el Robin Hood salvapatrias del nuevo *Defender of the Crown.*



HACIA EL ABISMO DEL CAOS

Infogrames ultima la sucuela de Independence War 2



Edge of Chaos es el título de la esperada secuela del conocido simulador de combate espacial *Independence War*. Infogrames nos ha informado de que el juego está casi finalizado y nos ofrece unas imágenes espectaculares que dan buena cuenta del gran trabajo realizado por sus desarrolladores, el estudio británico Particle Systems. *Independence War*, el título original, cosechó muy buenas críticas y su secuela tiene toda la pinta de seguir el mismo camino.

El juego ofrece un nuevo argumento y un universo mucho más extenso, formado por 16 planetas. Encarnarás a Cal Johnson, un pobre minero encarcelado por vengar el asesinato de su padre. Tras escapar de la cárcel, Cal forma un grupo de piratas espaciales con sus compañeros presidiarios. Lo que empieza como una hermandad de delincuentes acaba convertido en el improvisado ejército que impedirá una brusca extinción del género humano.

El jugador gozará de un mayor control dado el carácter abierto y el desarrollo no lineal del juego. Sus creadores se han asegurado de que la interfaz sea más intuitiva y ayude a hacer el juego más accesible. Se han incorporado numerosas naves (corbetas, naves mineras, naves civiles, naves de policía), de las cuales podrás pilotar cuatro, y hasta 30 tipos de armas diferentes. La opciones en red permiten que hasta ocho jugadores se enfrenten entre sí vía Internet. Durante el transcurso del juego, podrás elegir qué misiones llevar a cabo, cómo y cuándo. *Independence War 2* se publicará el próximo mes de abril.



Independence War 2 ofrece un argumento y unos gráficos impresionantes.

EL REGRESO DE SADAM HUSSEIN

SCI recrea la Guerra del Golfo en Conflict: Desert Storm

El editor británico SCI ha anunciado para el 2002 un nuevo título, *Conflict: Desert Storm*. Se trata de un juego de acción militar basado en escuadrones que recreará los acontecimientos de la Guerra del Golfo de 1991. El juego, que está siendo desarrollado por Pivotal Games, tendrá versiones para PC y consolas de nueva generación. Todavía no se conocen los detalles de este nuevo título de acción, pero SCI ha desvelado que utilizará la misma tecnología que *La gran evasión*, un juego basado en la famosa película bélica de 1963 protagonizada por Steve McQueen y que aparecerá sólo para consolas.

La acción del juego seguirá los pasos de la famosa Operación Tormenta del Desierto, con la que la OTAN, encabezada por Estados Unidos, castigó la invasión de Kuwait por parte de Irak. Los aliados consiguieron doblegar a Sadam Hussein en apenas dos meses de guerra. A ver si tú lo superas.





Pivotal Games te lleva al desierto para que castigues la desfachatez del malvado Sadam.



DOS ESTRATEGIAS EN UNA

Imperios y batallas épicas en MageLords

MageLords es un juego de estrategia en tiempo real que combina combate táctico y una jugabilidad basada en la construcción de imperios. Ambientado en un universo de fantasía, el juego del desarrollador estadounidense Kinesoft utiliza un motor en tiempo real capaz de reproducir hasta 100 personajes en 3D en el campo de batalla. El jugador encarna a un MageLord, un mago inmortal y líder de una de las seis razas que aspiran al control de un reino fantástico. El juego mezcla estrategia de campaña con batallas basadas en unidades, dando como resultado una combinación de construcción de imperios y estrategia en tiempo real muy original. En un mapa de campaña a gran escala se desarrolla la construcción de unidades, la gestión de recursos y la organización de las ciudades, mientras que las batallas tienen lugar en mapas en 3D de menores dimensiones. *MageLords* se publicará en el mercado estadounidense a mediados de este año.

El universo de *MageLords* está poblado de personajes fantásticos.

SECTAS PELIGROSAS

Ancient Evil reaparece en escena con una secuela

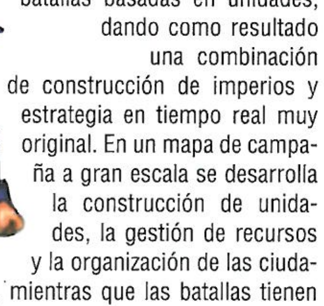
El desarrollador australiano Silver Lightning ha anunciado el desarrollo de *The Curse of the Snake Cult*, la secuela de *Ancient Evil*, un juego de aventuras de 1998. El juego plantea una nueva aventura en el universo del título original. La secta Ophilia, caracterizada por su adoración de las serpientes, amenaza con esclavizar al reino de Olyndsia. En el papel de un agente de la Guardia Real, deberás infiltrarte en el cuartel general de la secta y trastocar sus viles planes. *Ancient Evil: The Curse of the Snake Cult* utilizará una versión mejorada del motor del título original que incluirá la utilización de efectos especiales, sombras e iluminación nuevos y el soporte para tarjetas aceleradoras. El juego incorpora 14 mapas nuevos, cuatro veces más grandes que los de la primera entrega. La secuela ofrecerá decenas de horas de exploración, resolución de puzzles y aventuras. Silver Lightning distribuirá el juego vía Internet a partir del próximo mes.

La secuela de *Ancient Evil* llena el reino de Olyndsia de nuevas aventuras y puzzles.

A LA CARRERA

TERREMOTO EN DIGITAL ANVIL

Microsoft compra Digital Anvil y Chris Roberts, su fundador y presidente, se va. Por suerte, su proyecto más ambicioso, *Freelancer*, se salva de la quema. Roberts ha confirmado que continuará colaborando con Digital Anvil como consultor creativo y asesor del equipo de desarrollo del juego.



MOD SMASH QUAKE 3

Ha aparecido la segunda versión del mod *SmashQ3* (www.whatthehal.com/smash/) para *Quake III Arena*. Para jugar el *mod*, inspirado en el clásico *Smash TV*, un juego de la Super Nintendo, necesitas tener instalada la versión 1.17 de *Quake III*. La nueva versión ofrece 15 mapas y mejoras respecto a la anterior.



COMO UNA BALA

El desarrollador suizo ha finalizado Ballistics, un juego de carreras de ambientación futurista. Un brutal deporte, evolucionado a partir de la Fórmula 1, es el no va más del entretenimiento futuro. Al mando de unos vehículos llamados hoverbikes, correrás sobre circuitos de cemento a velocidades inimaginables. El juego, que todavía no cuenta con distribuidor, ofrece unos gráficos increíbles.

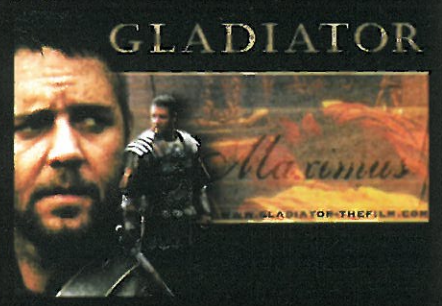
LA QUINTA RAZA DE WARCRAFT III

Blizzard ha dado a conocer por fin la quinta raza de *Warcraft III*, su próximo título de estrategia en tiempo real. Los Night Elves (Elfos Nocturnos), de los que te mostramos una imagen, se sumarán a los humanos, orcos, no muertos y demonios en la tercera entrega de esta popular saga.



GLADIATOR, PARA SIERRA

Havas Interactive, propietaria de Sierra, ha conseguido los derechos de *Gladiator*, la película de gladiadores de Ridley Scott. Sierra publicará el juego basado en la película, aunque todavía no ha decidido qué tipo de juego realizará.



LLEGA THE MOON PROJECT

The Moon Project es una nueva versión de *Earth 2150*, el conocido juego de estrategia de Topware. El juego incorpora nuevas misiones de campaña, escenarios multijugador, estructuras, unidades y efectos. Y todo por sólo 3.995 pesetas.

ROL EN 3D

Ubi Soft distribuirá a partir del próximo mes *Evil Islands*, un juego de rol desarrollado por el estudio ruso Nival, autores de *Rages of Mages*. Se trata del primer juego de rol completamente en 3D, incluye alrededor de 120 personajes y garantiza más de 100 horas de juego.



VIRGIN INTERACTIVE, DE FIESTA

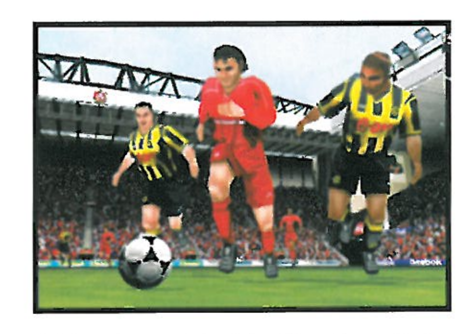
El pasado 21 de noviembre asistimos a la fiesta en la que Virgin Interactive presentó los juegos que lanzará estas Navidades. La velada tuvo lugar en la sala La Riviera de Madrid, donde el editor británico presentó *Baldur's Gate 2*, *Sacrifice* y *Giants* (además de *Dino Crisis 2*, que aún no está disponible para PC) con vídeos promocionales y actores que interpretaban a los protagonistas de los cuatro juegos.



UNA LIGA MUY DISPUTADA

A FIFA 2001 le sale un rival

Virgin Interactive publicará este primer trimestre de 2001 *European Super League*, su nuevo simulador de fútbol. Virgin ha apostado muy fuerte por este juego, del que comercializará versiones para diversas plataformas (PC, Dreamcast, Gameboy Color y PlayStation). El juego cuenta con la licencia oficial de 16 equipos y estadios, reproducidos con todo lujo de detalles. Aparecerán jugadores como Ronaldo, Zidane y Davids y equipos como el AC Milán, Bayern Munich, Marsella y París Saint Germain. *European Super League* ofrece un modo *arcade* y otro de simulación y hace hincapié en la jugabilidad y los movimientos especiales. Como curiosidad, el juego incorporará los vítores de las aficiones de cada uno de los países.







Ronaldo y Zidane son las estrellas invitadas de *European Super League*.

ESTRATEGAS INMORTALES

Kohan ofrecerá estrategia militar de corte fantástico

El editor norteamericano Strategy First publicará esta primavera un nuevo juego de estrategia militar en tiempo real. *Kohan: Inmortal Sovereigns*, que está siendo desarrollado por Time-Gate Studios, está ambientado en el mundo fantástico de Khaldun, habitado por un sinfín de razas y criaturas. El jugador encarnará al líder de los Kohan, una raza de inmortales venida a menos tras sufrir calamidades de todo tipo.

El juego presenta un motor de combate muy avanzado basado en compañías militares. Incorpora características como el grado de cansancio, la moral y el alcance de la vista, así como zonas de control, zonas de abastecimiento, terreno, formaciones y eficacia de las compañías. El jugador podrá combinar unidades de categorías diferentes para crear compañías y participará en cientos de misiones en las que tendrá que producir nuevas tecnologías y reconstruir el imperio de los Kohan.

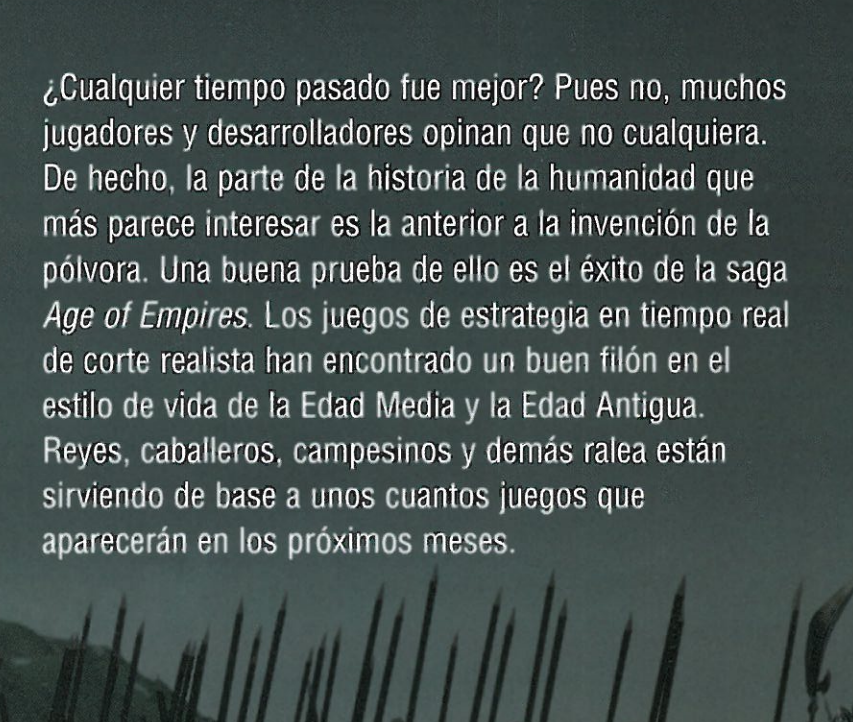


No, no es un juego de rol. Aunque no lo parezca, es estrategia en tiempo real.



ESTRATEGIA sin PÓLVORA

¿Cualquier tiempo pasado fue mejor? Pues no, muchos jugadores y desarrolladores opinan que no cualquiera. De hecho, la parte de la historia de la humanidad que más parece interesar es la anterior a la invención de la pólvora. Una buena prueba de ello es el éxito de la saga *Age of Empires*. Los juegos de estrategia en tiempo real de corte realista han encontrado un buen filón en el estilo de vida de la Edad Media y la Edad Antigua. Reyes, caballeros, campesinos y demás ralea están sirviendo de base a unos cuantos juegos que aparecerán en los próximos meses.



Por J. Font y J. Navarrete

No es que la historia antigua esté de moda. Es más bien que nunca ha dejado de estarlo. Ambientar un juego de PC en una época de oscurantismo, mortíferas plagas, superstición, inseguridad y miedos atávicos suele dar estupendos dividendos. En *Game Live* nos ha parecido una buena idea darle un repaso a cinco juegos de estrategia aún en proceso de desarrollo que pintan estupendamente y tienen una característica común: todos ellos se atreven a darnos una visión particular de cómo debió ser el mundo antes de que la pólvora irrumpiera en el campo de batalla, antes de que, como se quejara amargamente Cervantes, un rufián con arcabuz pudiera acabar de un disparo con un valeroso caballero.



LA HISTORIA MÁS LARGA JAMÁS CONTADA

EMPIRE EARTH

EDITOR: Havas Interactive
DESARROLLADOR: Stainless Steel Studios



***Empire Earth* comienza su repaso histórico con el descubrimiento del fuego por parte del hombre.**



Probablemente es el proyecto más ambicioso de los que te presentamos. Condensar medio millón de años de historia de la humanidad, pasada y futura, en un juego puede parecer un reto inalcanzable para cualquiera. Pero no para Rick Goodman, el programador jefe de *Age of Empires*, que hace tres años se puso el mundo por montera, creó su propia compañía, Stainless Steel Studios, y empezó a incubar *Empire Earth*. Según Goodman "la idea consistía en hacer un juego de estrategia en tiempo real, que cubriera todas las etapas de la historia, algo parecido al *Civilization* de Sid Meier". Pero en tiempo real.

Aunque *Empire Earth* no se limita a cubrir el pasado remoto, hemos decidido incluido porque Goodman no ha olvidado ambientar algunas de las campañas en periodos en los que la rueda todavía era un invento del diablo. En su repaso histórico a doce épocas, parte de las campañas están ambientadas en la Edad de Piedra, la Edad de Bronce y la Edad Media. Como novedad respecto a su anterior trabajo, Goodman ha decidido incorporar personajes reales, como Alejandro Magno o Carlomagno, que tendrán un peso específico en el juego. Y también será diferente la importancia de los distintos recursos según la época en la que juegues, aunque en las etapas iniciales serán los clásicos (madera, piedra...) los que deberás conseguir con más ahínco.

Goodman no ha olvidado ambientar algunas de las campañas en periodos en los que la rueda todavía era un invento del diablo

A lo largo del juego podrás desarrollar una docena de tecnologías. Está previsto que éstas se desarrollen de forma más o menos lineal a través de las épocas y siempre inspirándose en tecnologías anteriores. Todo esto te permitirá acceder a las cerca de 150 unidades que el juego pone a tu disposición. Existen variados sistemas de someter a las civilizaciones, desde pasarlas por las armas a invocar a los dioses para que acaben con ellas mediante desastres naturales. Al igual que en *AoE*, puedes construir Maravillas y defenderlas para que te ayuden a ganar la partida. "Estas victorias te darán puntos de civilización que podrás emplear para adquirir beneficios para tu civilización", comenta Goodman.

No hay ninguna duda de que la gente de Stainless Steel Studios se ha enfrascado en un proyecto ambicioso. *Empire Earth* promete combates en tiempo real y un modelo de gestión amplio y muy detallado. Si hace compatible un modelo de gestión detallado con combates en tiempo real, habrá encontrado el Santo Grial de los juegos de estrategia.

Las unidades cuentan con excelentes animaciones y los escenarios son en auténticas 3D.



Algunos elementos del juego recuerdan a *Age of Empires*, aunque la jugabilidad es más ambiciosa.

NO SÓLO DE BATALLAS VIVE EL HOMBRE

STRONGHOLD



EDITOR: Proein
DESARROLLADOR: Fire Fly Studios

Fire Fly Studios está trabajando en un juego ambientado en la Europa medieval que combina la estrategia bélica y la organizativa. De hecho, es una especie de mezcla entre los juegos de construcción y administración de ciudades, tipo *Sim City*, y los de estrategia con un fuerte componente bélico, como *Age of Empires*. El objetivo será construir y mantener un castillo. La clave para triunfar reside en tener a tus súbditos contentos y evitar ser conquistado por tus enemigos. Así que puedes optar por el camino bélico o, si eres un pacifista consumado, centrarte en conseguir un excelente gobierno de tus dominios.

El súbdito ocioso es el súbdito peligroso. Di no al sindicalismo revolucionario.

No es extraño que *Stronghold* tenga un importante componente de construcción y administración, ya que parte de sus desarrolladores trabajaron en la saga *Caesar*. Todo empieza con unos cuantos súbditos y una cantidad limitada de recursos. A partir de ahí, deberás empezar la construcción de tu fortaleza y preocuparte de que los recursos no se agoten. Aunque esto suene a juego de estrategia en tiempo real puro y duro, *Stronghold* no lo es, ya que no podrás controlar directamente a cada uno de tus súbditos una vez que les asignes una tarea. La construcción de un área de almacenaje y las típicas colas de recursos te servirán para controlar tu nivel de madera, piedra y demás materiales. Cuando algún medio escasee, podrás recurrir al mercado para adquirirlo a golpe de talonario.



Desde los años del Exin Castillos, tenemos un terrible mono de murallas, almenas y fosos.

A medida que crezca tu fortaleza, aumentará la población y se harán más frecuentes los posibles focos de descontento. La clave para que eso no suceda será mantener bajos los impuestos y alto el suministro de alimentos. En ocasiones desesperadas, incluso puedes proporcionar cerveza a tus súbditos para que ahoguen sus penas en alcohol.



El castillo debe ser lo suficientemente grande para albergar súbditos y recursos

Puedes optar por el camino bélico o centrarte en conseguir un excelente gobierno de tus dominios

En cuanto a las batallas, sí que se desarrollan como las de cualquier otro juego de estrategia en tiempo real, aunque, a diferencia de la mayoría de ellos, no se disputan en campo abierto, sino en las inmediaciones de las murallas. De hecho, éstas son fundamentales, ya que cuanto mejores sean, más soldados podrán defenderlas. *Stronghold* te recordará esas películas de asedios masivos, con sus fosos, su escasez de agua y sus catapultas.

El juego basa su potencial en la gestión de la población y en la resistencia de las murallas. Deberás tener las cosas claras a la hora de asignar tareas a tus súbditos y planear estrategias enfocadas a que tus murallas no se vengan abajo a las primeras de cambio. La victoria no es sólo cuestión de litros y litros de sangre desparramados en el campo de batalla, sino también de evitar que tus muchachos recurran al alcohol para cicatrizar heridas internas. La cosa promete.

HISTORIA EN TIEMPO REAL

ANNO 1503

EDITOR: Infogrames
DESARROLLADOR: Sunflowers


Fundar ciudades en la costa tiene sus riesgos, pero permite un explosivo desarrollo del comercio.

A estas alturas ya casi no quedan periodos de la historia de la humanidad que no hayan sido retratados en algún juego de estrategia. Hace unos años, Sunflowers sorprendió con una delicada recreación virtual del inicio de la Edad Moderna que se titulaba *Anno 1602*. Este excelente juego de civilizaciones en expansión va a dar un salto atrás de casi un siglo, lo cual aprovechará para que sus gráficos pasen a 3D. El juego está experimentando una considerable evolución y vendrá cargado de novedades.

De entrada, el paso a las tres dimensiones ha obligado a los desarrolladores a crear un nuevo motor gráfico. Pero la principal mejora en que trabaja Sunflowers es un importante incremento de las opciones estratégicas disponibles. Por ejemplo, las unidades emplazadas en puntos más elevados gozarán de mejor visibilidad y sus armas tendrán mayor alcance. El flamante motor permite crear ciudades en islas. Según Wolfreid Reiter, programador del juego, "hemos intentado hacer el mundo de *Anno 1503* mucho más convincente y, por este motivo, hemos mejorado la respuesta de los habitantes. Creemos que es importante que el jugador se implique con las necesidades de la población". El comercio también se ha visto beneficiado por estos cambios. Uno de los aspectos más criticados en la versión anterior fue la imposibilidad de crear rutas comerciales que cruzasen los mares, pero

El paso a las tres dimensiones ha obligado a los desarrolladores a crear un nuevo motor gráfico

este secuela te permitirá ir más allá de los límites de la Europa Occidental y viajar a los Mares del Sur o a remotos páramos helados.

La IA del juego también ha experimentado cambios significativos. Desde que el mundo es mundo, las civilizaciones han optado por relacionarse aunque no siempre de forma amistosa. "Cada una de las civilizaciones controladas por el ordenador tienen un comportamiento específico en distintas áreas", explica Albert Lasser, del equipo de programación. Aunque eso no limitará el grado de libertad del jugador para escoger su comportamiento.

Otro cambio de gran calado es que las cuatro unidades militares del original han sido sustituidas por diez totalmente nuevas, desde simples exploradores a armas de asedio en toda regla. También se han incluido 30 animales distintos, desde animales de granja como cerdos y gallinas a los camellos de las caravanas árabes. Así que es de esperar que *Anno 1503* aporte una buena dosis de historia renacentista enriquecida con profundas mejoras en la jugabilidad. El desarrollador nos propone descubrir nuevos asentamientos, construir nuevas ciudades y pueblos, luchar y negociar con pueblos hasta ahora desconocidos. Y tendremos la inmensa satisfacción de ver que nuestros ciudadanos son felices en el mundo que les hemos creado.


Anno 1503 **tiene más de juego original que de simple secuela.**


Los edificios siguen la encantadora estética renacentista.

A LA CONQUISTA DEL MAR

THE SETTLERS IV

EDITOR: Friendware
DESARROLLADOR: Blue Byte

Blue Byte le está lavando la cara a su *Settlers* con papel de lija.

Hace casi una década que Blue Byte nos sorprendió con *Settlers*. Ahora están trabajando en una nueva entrega de este "expande civilizaciones" en tiempo real, en la que piensan introducir muchos cambios para que el juego vuelva a situarse en el lugar que le corresponde.

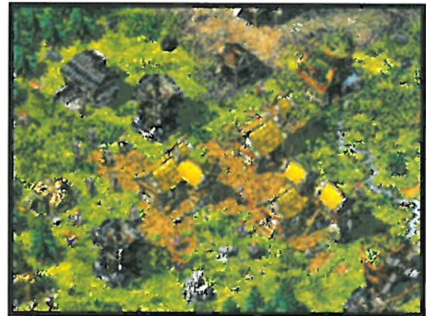
El encanto de *Settlers* era, sin duda, la forma en que simulaba la estructura económica de las civilizaciones y, además, la simpática recreación del populacho y su entorno. Con el milenio recién empezado, la serie está a punto de alcanzar su cuarta entrega. El objetivo sigue siendo el mismo: recoger recursos, llevarlos a la ciudad, poner al especialista de turno a sacarles partido y conseguir el equilibrio adecuado para que la civilización funcione correctamente. De entrada, se ha trabajado a fondo la IA del juego para que los conflictos armados se resuelvan más por la vía de la estrategia que por la fuerza bruta. En versiones anteriores, la superioridad numérica era el factor determinante. Pero Blue Byte asegura que el comercio o la correcta alimentación de tus unidades van a ser ahora aspectos tanto o más importantes que el potencial bélico en sí.

El juego se centra en tres nuevas civilizaciones: los romanos, los mayas y los vikingos

El juego se centra en tres nuevas civilizaciones: los romanos, los mayas y los vikingos. Cada uno de ellos cuenta con sus propias misiones y campañas. Pese a que el juego tiene, en líneas generales, un planteamiento realista, ofrece una novedad importante: una tribu destinada a poner palos en la rueda de tu civilización. Liderados por un ángel caído llamado Morbus, la Dark Tribe es la encargada de recordarte lo frágil que es una civilización. Sus huestes te arrasarán el poblado y deberás empezar de nuevo aquello que te ha supuesto tanto sacrificio. Otra gran novedad es la inclusión de batallas marítimas, con el importante enriquecimiento de la jugabilidad que eso supondrá.

Los aspectos visuales son los que están experimentando cambios más importantes. Blue Byte ha rediseñado el motor del juego para ofrecer personajes el doble de grandes y una cámara reorientable y capaz de acercar y alejar el escenario. Se trata de la versión más detallada de toda la saga y sus personajes cuentan con una excelente animación.

Cada una de las civilizaciones cuentan con sus propios distintivos visuales e incluso animales en las granjas. La nueva entrega promete estar llena de nuevos alicientes para que vuelvas a dedicar cientos de horas a la construcción de una civilización poderosa.


En las ciudades de Blue Byte sí que se trabaja. No como en un sitio que yo me sé.


No te acerques, si no quieres que los arrecifes te lleven a dormir con el diablo.

REPORTAJE

UN CUENTO CHINO

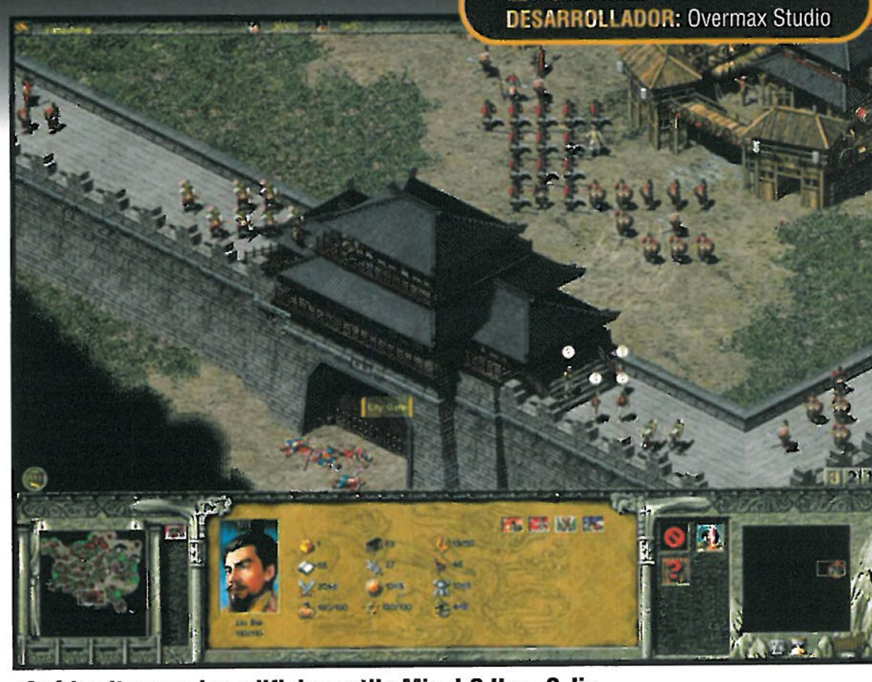
EL DESTINO DEL DRAGÓN

EDITOR: Proein
DESARROLLADOR: Overmax Studio

El Destino del Dragón está ambientada en el siglo XIV del calendario chino, es decir, el primero de la era cristiana. El argumento está inspirado en un libro de ese siglo titulado *El Romance de los Tres Reinos*. La historia relata la revuelta de los campesinos contra el poder de la dinastía Han. Esto propició la decadencia del imperio durante un periodo importante de su historia. Aprovechando la ocasión, algunos de los Señores tomaron el control de sus territorios y el imperio acabó dividido en tres reinos. Esta situación se prolongó hasta que la dinastía Jin volvió a unir el imperio allá por el año 280.

El Destino del Dragón aprovecha este periodo de la historia china para enfrentar a tres civilizaciones muy parejas entre sí. El objetivo es que una de ellas se imponga e instaure una nueva dinastía unitaria. La forma de hacerlo es asegurarte de que tu civilización crezca sana y robusta mediante un férreo control de todos los aspectos de su vida cotidiana.

En cada trabajo existen diferentes tipos de categorías y las inferiores dependen de las superiores. Para empezar, necesitas personal cualificado si quieres que tus peones y obreros produzcan. Tu labor de gobierno deberá centrarse en llenar las arcas mediante presión fiscal y reclutar soldados para mantener un ejército en permanente alerta. Para que esto sea posible, necesitarás crear una red de funcionarios que, cómo no, querrán cobrar un sueldo y comer caliente tres veces por día. Tu estructura productiva constará de hasta 19 edificios diferentes, entre almacenes, granjas, mercados y demás.



¡Qué bonitos son los edificios estilo Ming! O Han. O Jin.

Las animaciones de los personajes garantizan un nivel de inmersión considerable

El Destino del Dragón también tiene una dimensión mística, ya que incorpora 30 objetos inspirados en la historia y cultura de la dinastía Han. Para evitar que los desastres naturales acaben con la moral de tus ciudadanos, deberás recurrir a soluciones mágicas. A falta de opio, una ofrenda a los dioses puede tranquilizar a tus súbditos más supersticiosos.



Mucho chino en China. Y mucho soldado en tu ejército.

Las opciones estratégicas en pleno combate van a ser muy amplias. Las unidades se pueden situar en cualquier parte del escenario y puedes utilizar tácticas avanzadas de cobertura o reclamo para que el enemigo caiga en tus redes. Las solventes animaciones y el escalado de los personajes garantizan un nivel de inmersión en la historia bastante considerable. Si *Shogun* te sedujo con su impagable combinación de exotismo y estrategia, tienes motivos para esperar *El Destino del Dragón* con impaciencia. Recuerda: siempre puede esperarse más de los chinos que de sus vecinos los japoneses. No en vano son muchos más.

Lo tenemos, ven a buscarlo.



48,02 €

METAL GEAR SOLID



YA DISPONIBLE

Incluye VR missions

EL JUEGO Nº 1 EN VENTAS DE TODOS LOS TIEMPOS EN PSX, AHORA PARA TU PC







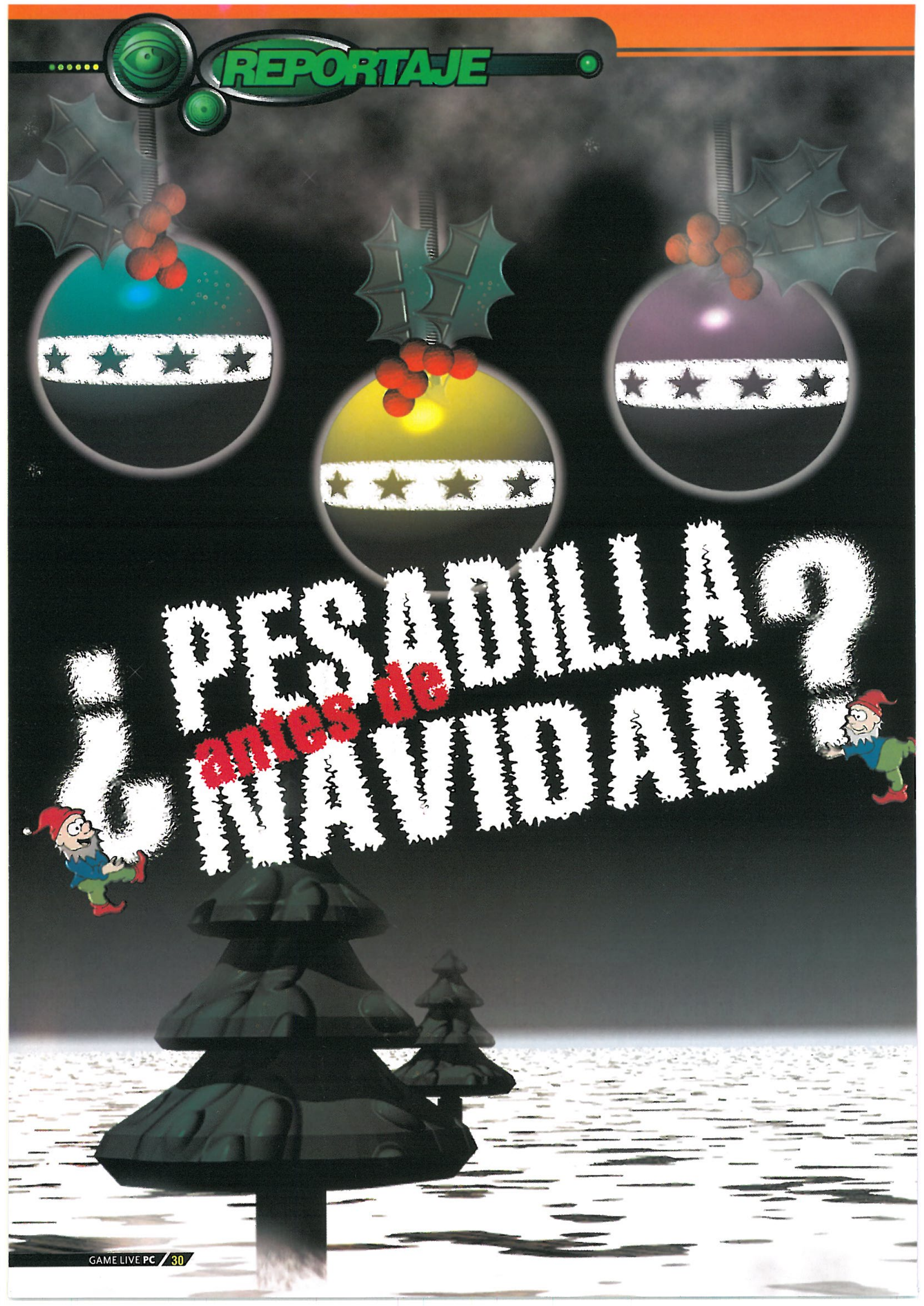




Barcelona, Centro Comercial La Maquinista, Ronda Litoral Sortida 30
Zaragoza, Centro Comercial Grancasa, Av. Maria Zambrano 35
Alcorcón, Parque Oeste, Ctra. N-V Salida 16
San Sebastián de los Reyes, Megapark, Ctra. N-I Salida 19



TV • HIFI • VIDEO • DVD • CD • INFORMATICA • TELECOMUNICACION • ELECTRODOMESTICOS • FOTOGRAFIA


¿PESADILLA antes de NAVIDAD?

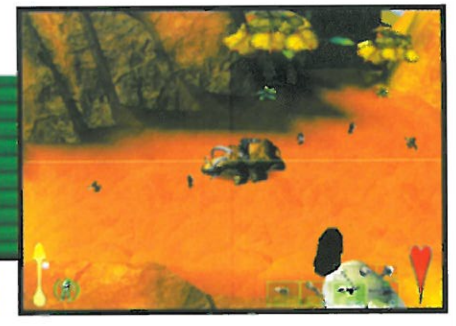
Ya llega la Navidad, ese extraño paréntesis en el calendario en que todos nos esforzamos por sonreír estúpidamente, como si anduviésemos entre nubes de algodón de azúcar. Game Live PC ha puesto en marcha a todo correr la muy ambiciosa operación Navidades con Software (y algo de hardware). Nuestro objetivo es evitar que derroches tu dinero en regalos que no valgan la pena. Cuando el saldo de tu cuenta corriente te borre de golpe la sonrisa, al menos podrás decir que te has divertido.

GIANTS



La mayoría de enemigos tienen un punto débil, una vez lo encuentres aprovecha la situación.





EDITOR: Virgin Interactive
DESARROLLADOR: Planet Moon
PRECIO: 6.990 pesetas

ACCIÓN

Indiscutiblemente el juego de acción de estas navidades. Los primeros instantes se desarrollan en un ambiente muy cálido, pero pronto pasaremos a unos escenarios invernales a tono con la época.

¿A quién le importa que hace millones de años, tres razas se enfrentaran en un combate sin igual en un pequeño y desconocido planeta? Pues la verdad es que le debería interesar a cualquiera, porque este cóctel de humor, acción y estrategia es la indiscutible obra maestra de Planet Moon Studios. Recorrer los escenarios de *Giants* es todo un placer y luchar en ellos es aún más divertido.

Unos humanoides con pinta de astronautas llegan a La Isla, donde las Azotes del mar se las ven con el gigante Kabuto, una criatura creada por ellas y sobre la cuál han perdido el control. Unos pequeños seres llamados Listillos intentan pasar desapercibidos entre tanta violencia. Lo malo es que pronto descubrirás que son una pieza clave del ecosistema, y sin ellos más de uno lo pasaría muy mal.

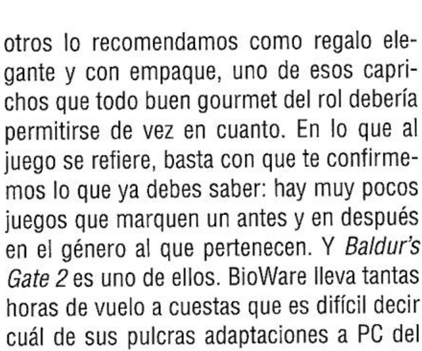
Giants asegura además multitud de armamento y todo tipo de tácticas para las misiones en solitario y las divertidísimas partidas multijugador.

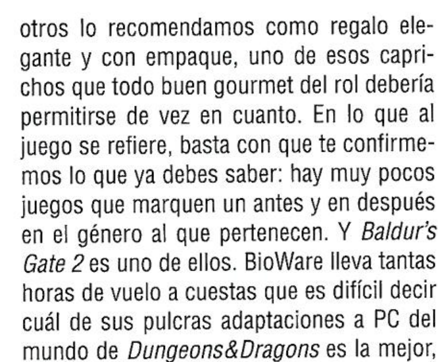
TAMPOCO ESTARÍA MAL...

Puede que prefieras unas navidades igual de inteligentes y sigilosas pero un poco menos amorales. En ese caso, abalánzate sobre *Project I.G.I* (nuestra portada de este mes), una historia de agentes que se ensucian las manos en las cloacas del espionaje internacional, o *Metal Gear Solid*, las aventuras del veterano agente Snake por fin en tu PC.

BALDUR´S GATE II Edición Especial







EDITOR: Virgin
DESARROLLADOR: BioWare
PRECIO: 7.995 pesetas





A *BG 2* le sobran argumentos para ser el juego de estas navidades.

ROL

El recién bautizado Juego de Rol Más Grande del Mundo ya tiene edición especial para coleccionistas. Regálalo o regálatelo si te apetece despedir el año con una demostración de criterio y buen gusto.

Poca broma con este lote navideño de rol y fantasía. Además de los cuatro CD del juego, la edición especial incluye una enorme caja de madera (no es de roble, pero sí que tiene un bonito cierre metálico que da el pego), una bolsa de imitación de piel, una coqueta daga abrecartas, un completo manual y un CD extra con variado material gráfico y una guía del primer capítulo. Y todo por sólo 1.000 pesetas más de lo que cuesta la edición normal del juego. Nuestro compañero Gerard Masnou confiesa que se lo compró por la caja, ideal para guardar puros, manuales y cartas de la novia. Nosotros lo recomendamos como regalo elegante y con empaque, uno de esos caprichos que todo buen gourmet del rol debería permitirse de vez en cuanto. En lo que al juego se refiere, basta con que te confirmemos lo que ya debes saber: hay muy pocos juegos que marquen un antes y en después en el género al que pertenecen. Y *Baldur's Gate 2* es uno de ellos. BioWare lleva tantas horas de vuelo a cuestas que es difícil decir cuál de sus pulcras adaptaciones a PC del mundo de *Dungeons&Dragons* es la mejor, pero este diciembre del 2000, nosotros apostamos por *BG 2*.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

También *Diablo 2* tiene edición especial, y eso es algo que los buenos aficionados al género no deberían perderse. Aunque puede que el dinero escasee y, además, cometieses el error de no comprar en su día el primer *Baldur's Gate*. Si es así, no dudes en hacerlo ahora. De oferta.

El nuevo *B-17* permite a Microprose despedirse a lo grande del mundo de la simulación de vuelo.



B-17 FLYING FORTRESS
The Mighty Eighth



EDITOR: Proein
DESARROLLADOR: Rage Software
PRECIO: 7.995 pesetas

SIMULACIÓN

Ahora que la simulación de vuelo parece a punto de entrar en un periodo oscuro, vale la pena agradecer a Microprose que nos deje despedirnos (al menos de momento) de este exigente género con un título de un nivel muy alto.

Y ¿qué mejor forma de demostrar nuestra gratitud que incluyendo *Flying Fortress: The Mighty Eight* en la cesta navideña? Esta secuela del mítico *B-17* ha tardado la friolera de ocho años en aterrizar en las estanterías. Pero tan larga espera ha valido la pena. *B-17* es una completa inmersión en las misiones de bombardeo estratégico a lo largo y ancho de Europa que marcaron el desarrollo de la segunda guerra mundial. Se trata de tomar el control de un bombardero y los diez miembros de su tripulación durante 25 misiones inspiradas en hechos históricos. Puedes asumir todas las posiciones del bombardero o elegir una de ellas y dejar que la IA controle el resto. El grado de profundidad de la simulación y el sistema de juego dependen de ti. Si te conformas con subirte a la torreta y destruir los cazas alemanes que vayan pasando por tu punto de mira, la CPU es perfectamente capaz de encargarse de pilotar el B-17 y controlar al resto de tripulantes. Ahora, si es simulación convincente y de lujo lo que andas buscando, podrás involucrarte al máximo y asumir el control de todas las posiciones del bombardero. Y no sólo de éste, sino también de varios modelos de cazas, tanto aliados como del Eje.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

Battle of Britain **y** ***Combat Flight Simulation*** **demuestran que a la simulación de combate histórica todavía le queda mucha cuerda, a pesar de la relativa pérdida de popularidad del género.** ***Crimson Skies*** **es la perfecta alternativa para los que prefieran un** ***arcade*** **de aviación imaginativo y completo.**

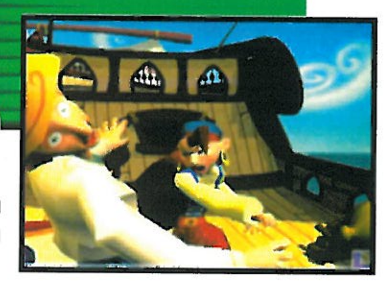


LA FUGA DE MONKEY ISLAND



EDITOR: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Lucas Arts
PRECIO: 6.995 pesetas

La bandera pirata ha sido izada de nuevo y esta vez ondea en todo su esplendor.



AVENTURAS

Guybrush vuelve a casa y va a encontrarse con un hogar un tanto revuelto. Para empezar, *La fuga de Monkey Island* lleva el clásico por excelencia de la aventura gráfica a la tercera dimensión.

Los clásicos nunca mueren. Prueba de ello son el regreso de *Simon the Sorcerer* y *Monkey Island*. Ya va la cuarta entrega y las ideas geniales no se agotan. Lucas Arts consigue mantener el listón bien arriba en una aventura, en la que Guybrush recién casado, se enfrenta de nuevo a su legendario enemigo LeChuck. Para mayor diversión los enemigos no se acaban aquí y tanto un político llamado L.Charles como el terrateniente Ozzie Mandrill se dedicarán a poner las cosas difíciles.

La tercera dimensión se ha portado muy bien con la pandilla de *Monkey Island*. La jugabilidad no se ve afectada negativamente y tampoco se pierde el clásico dibujo caricaturesco de las entregas anteriores. Los nostálgicos disfrutarán reviviendo los viejos tiempos ya que personajes de las anteriores sagas tienen un papel especial en esta entrega.

Si lo tuyo son las aventuras gráficas no deberías perderte *La Fuga de Monkey Island*.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

Tomb Raider **es una de aquellas compras que caen por su propio peso, aunque lo cierto es que la quinta entrega,** ***Chronicles*****, no aporta nada nuevo digno de mención. No estaría mal que apostases por otra de las aventuras gráficas que han iluminado este final de año,** ***The Longest Journey*****.**

AGE OF EMPIRES' COLLECTORS

ESTRATEGIA

EDITOR: Microsoft
DESARROLLADOR: Ensemble Studios
PRECIO: 9.990 pesetas

Cuatro juegos en el mismo pack: los dos *Age of Empires* oficiales más el par de ampliaciones (*The Rise of Rome* y *The Conquerors*). A menos que la palabra "estrategia" te suene a insulto muy raro o a enfermedad tropical, este lote y tú podríais hacer muy buenas migas.

Pocas veces tienes la oportunidad de comprar a la vez los cuatro títulos que integran un saga de lujo. Mucho ha llovido desde la aparición de *Age of Empires*, pero aún recordamos la profunda impresión que nos causó jugarlo por primera vez. Ningún juego antes había sido capaz de trasladar el completo sistema de juego de *Civilization* a las partidas en tiempo real. La acumulación rutinaria de recursos para formar un ejército daba paso a un tipo de jugabilidad amplio y muy rico que integraba perfectamente producción, vida cotidiana y relaciones con los vecinos, ya fuesen violentas o diplomáticas.

Los gráficos también sorprendieron mucho en su día: tus minúsculos ciudadanos se movían con precisión y podías ver con todo detalle como desarrollaban sus actividades. Lo único que podía reprochársele eran algunos en la inteligencia artificial que *Age of Empires 2: The Age of Kings* se encargó de corregir. Esta secuela también introdujo nuevas ambientaciones y elementos que aportaban algo más de profundidad estratégica, sobre todo las irregularidades en el terreno, importantes para decidir dónde debían construirse los edificios o qué tipo de tácticas se empleaban en combate.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

Hemos apostado por un clásico, pero eso no quiere decir que cerremos la puerta a la originalidad y la innovación. Para dedicarle tu tiempo libre a un juego rabiosamente fresco, por favor, dirígete a la estantería de novedades y echa un vistazo en la S de *Sacrifice*.



EVERQUEST: SCARS OF VELIOUS

Si lo que le pides a estas Navidades es un buen pretexto para no separarte ni un palmo de la pantalla de tu compatible, aquí tienes la última ampliación de *Everquest*: el único juego de rol on line más adictivo que el sexo y las galletas de chocolate.

EDITOR: Ubi Soft
DESARROLLADOR: Verant
PRECIO: 3.995 pesetas

ON LINE

Los números de *Everquest* son impresionantes. El parque total de jugadores supera los 300.000 y hace un par de meses que Verant alcanzó un extraordinario récord: 67.000 personas conectadas a la vez. Tan sólo *Quake 3 Arena* o *Counter Strike* pueden competir con semejantes cifras. Tal vez una de las claves de semejante éxito es que Verant siempre ha seguido la evolución del título muy de cerca y ha editado sucesivas ampliaciones y parches para refinar la jugabilidad y ampliar los horizontes del mundo en que se ambienta *Everquest*. La nueva ampliación nos sitúa en el semidesconocido continente de Velious, un territorio lleno de rocas, cordilleras y profundos valles. En este escenario combaten diferentes clanes de enanos, gigantes y dragones. A diferencia de *Ruins of Karnak*, *Scars of Velious* ha sido pensado más como una ampliación propiamente dicha que como un juego independiente. Se dirige a los jugadores de niveles superiores (del 30 en adelante) y no funciona sin una copia del primer *Everquest*.

Cuenta la leyenda que fue el aliento de fuego del dragón Veeshan el que dio al territorio de Velious su aspecto actual.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

A estas alturas, Dinamic Multimedia ya ha puesto a disposición de los usuarios una serie de parches que convierten *La Prisión*, el primer mundo persistente español, en un juego muy a tener en cuenta.

FIFA 2001







FIFA **se interna en las revueltas aguas del software de entretenimiento y vuelve a clavarle un gol por la escuadra a la competencia.**

EDITOR: EA
DESARROLLADOR: EA Sports
PRECIO: 5.990 pesetas

DEPORTES

Unas Navidades sin *FIFA* serían algo así como un puerto sin mar o un moco sin nariz. En *Game Live* no podemos permitir semejantes aberraciones, así que... ¿No querías caldo? Pues toma dos tazas.

50 selecciones nacionales y 17 ligas diferentes suenan a oferta navideña más que razonable para los buenos aficionados al fútbol. Pero lo fundamental es que *FIFA* sigue siendo la más completa simulación para PC de este deporte y su entorno y cada año alcanza nuevas cotas de realismo. Los principales alicientes de esta nueva entrega son ver a los jueces de línea corriendo la banda como almas en pena, reconocer a simple vista (¡incluso por la forma de correr!) a alguno de nuestros ídolos balompédicos, no perder detalle de los cánticos de las entregadas aficiones o conseguir el título en alguna de aquellas ligas exóticas de las que vemos un resumen televisivo de los mejores goles una vez cada seis meses. En otras palabras, *FIFA* permanece fiel a sí mismo. Y sigue ofreciendo más que nadie.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

Puede que la simulación no te quite el sueño y prefieras un buen manager. En ese caso, siempre puedes optar por un valor seguro: la actualización de *PC Fútbol*. Y si el fútbol te parece un deporte demasiado virulento y prefieres algo más, digamos, señorial, abalánzate sobre tu copia de *Links 20001*.

SHEEP





EDITOR: Planeta Deagostini
DESARROLLADOR: Mind´s Eye/Empire
PRECIO: 2.995 pesetas

Sí, los han entendido bien. Estas ovejas nos encantan porque son estúpidas y revoltosas.

Se nos ocurren unas cuantas razones para recomendarte *Sheep*. Aunque seguro que ninguna tan poderosa como ésta: en la vida nos habíamos reído tanto.

PLATAFORMAS



El coronel Font fue el primero en intentar despertar nuestro interés por este curioso juego. "Echadle un vistazo", nos dijo, "estas ovejas del demonio son increíblemente estúpidas". Luego el plataformas en cuestión cayó en manos del siempre versátil Sánchez, que se volvió loco peinando los niveles en busca de la supuesta quinta raza de ovejas (cosas que se leen en Internet) y no paraba de reír con una risa fría e histérica que nos recordaba a la de la niña del exorcista.

A día de hoy, todos en la redacción estamos convencidos de que *Sheep* es el plataformas del año, décadas luz por encima del pachucho *Kao the Kangaroo* y con una respetable distancia sobre nuestro querido *Frogger 2*. La estupidez artificial (EA) es un interesante concepto que podría dar mucho juego en títulos posteriores. Ni te imaginas lo divertido que puede llegar a ser intentar salvarle la vida a un rebaño de seres de imbecilidad tan profunda que ni siquiera se dan cuenta de que están en peligro.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

Pese a todos los pesares, *Frogger 2* es un juego que nos hizo pasar muy buenos ratos a finales de verano. Hay quien piensa que el plataformas bueno es el plataformas muerto, pero prueba a jugar unas horas con la ranita de marras y después nos cuentas.

¿Qué puede añadírsele al mejor juego de rallies de la historia? Si quieres saberlo, hazte con *CMR 2.0* y toma apuntes.



COLIN MCRAE 2.0



CARRERAS

EDITOR: Proein
DESARROLLADOR: Codemasters
PRECIO: 7.995 pesetas

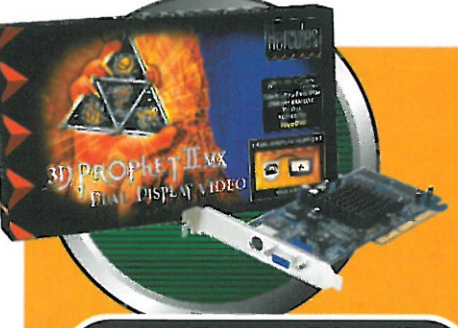
Ni Carlos Sainz ni el escocés volador. El mundial de rallies de este año lo ha ganado un semidebutante de nombre indigesto. Pero da igual, los rallies para PC tienen un líder indiscutible, y ése no es otro que *Colin McRae*.

Lo mejor que se puede decir de esta secuela es que es mucho más que un simple *Colin McRae 1.1*. Codemasters no ha reparado en gastos para que el nuevo *Colin* sea el mejor de los *Colin* posibles e incluso ha remozado en profundidad el motor gráfico, el ya excelente McRae 3D. Si lo que quieres es leer un completo análisis de este juego, basta con que te dirijas a nuestra página 74. Pero si necesitas un puñado de buenas razones para que *CMR 2.0* sea tu compra estrella de estas Navidades, ahí van unas cuantas: Es el mejor. No te quepa duda. *Pro Rally 2000* y *V-Rally 2* son alternativas recientes y razonables, pero uno es demasiado difícil y el otro excesivamente *arcade*. Es equilibrado, divertido y dinámico. La respuesta del coche es excelente y los cambios de superficie y los daños en el vehículo influyen en la conducción, pero no tanto como para hacerlo ingobernable. Además, tiene licencias oficiales, incluida la del Ford Focus de McRae, que no encontrarás en ningún otro juego. Y, qué demonios, hará de ti un feliz campeón del mundo de rallies sin que tengas que vestir traje de amianto ni ponerte perdido de polvo y grasa mientras cambias las ruedas.

TAMPOCO ESTARÍA MAL...

***GP3*, lo último de Geoff Cramond, y *Superbike 2001* se han ganado un rincón en las antologías. Son dos recomendaciones casi obvias para aquellos que disfrutan con la velocidad pero también saben apreciar una simulación convincente.**

HARDWARE



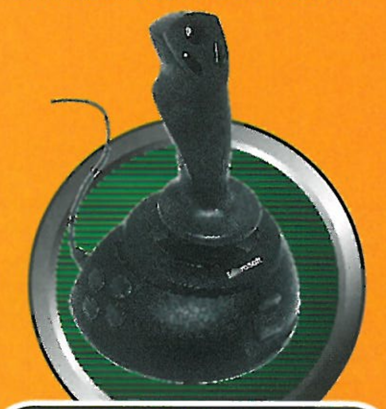
TIPO DE PRODUCTO: Tarjeta gráfica
FABRICANTE: Hercules
PRECIO: 36.000 pesetas

HERCULES 3D PROPHET II MX DUAL DISPLAY

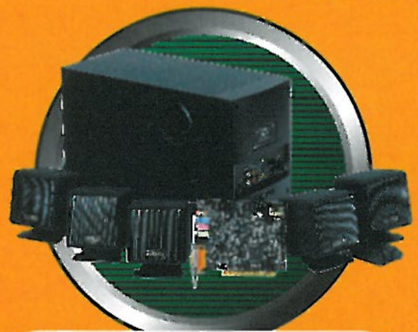
La mejor relación calidad precio en lo que a tarjetas GeForce de novísima generación se refiere. Es un poco más cara que la MSI SatarForce 816 pero ofrece prestaciones ligeramente superiores. Incorpora dos salidas de vídeo que podrás utilizar al mismo tiempo con tasas de refresco y resoluciones distintas. Eso supone que puedes ver imágenes en tu monitor y en una tele al mismo tiempo, algo muy útil para trasladar información en juegos que utilizan varias ventanas.

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2

Microsoft ha sustituido la joya de la corona, el Precision Pro, con una versión totalmente renovada en cuanto a diseño y prestaciones. Los botones han perdido un poco de atractivo, pero el Precisión 2 es un mando cómodo y de fácil instalación. Como en la mayoría de los joystick de la casa, la precisión está asegurada. Y difícilmente encontrarás un juego que se le resista.



TIPO DE PRODUCTO: Joystick
FABRICANTE: Microsoft
PRECIO: 10.000 pesetas



TIPO DE PRODUCTO: Kir de audio
FABRICANTE: Creative Labs
PRECIO: 39.900 pesetas

KIT SOUND BLASTER SURROUND 5.1

Por un precio bastante razonable, puedes dejar caer en el calcetín de alguien (quién sabe, tal vez en el tuyo) una tarjeta de sonido Sound Blaster Live! 5.1 y el completo sistema de altavoces Destop Theatre 5.1 DTT 2200. El resultado de esta formidable combinación es que podrás disfrutar de una atmosférica experiencia Dolby Digital en tu PC. Cómpralos juntos, por separado te costarían mucho más dinero.

Warrior Kings

Las estanterías están llenas de mundos medievales en los que el Bien y el Mal luchan por el poder absoluto. Pero lo que el equipo de Black Cactus tiene entre manos parece mucho más grande y mucho menos tópico. Habíamos oído tanto y tan bueno sobre este juego, que no resistimos la tentación de saltar el charco que separa las islas británicas del continente para ver qué hay de cierto en tantos rumores y expectativas.

Por J. Font

En Morden, al sur del londinense barrio de Wimbledon, tiene su sede Black Cactus, la joven compañía que trabaja en uno de los proyectos más ambiciosos que se están desarrollando en estos momentos. Y a Morden nos fuimos para ver qué tal va este juego 3D de estrategia en tiempo real y si es cierto aquello de que va a revolucionar el género con escenarios inmensos, combates masivos y gráficos de agárrate y no te menees.

Tras las batallas se esconde una truculenta historia. Durante siglos ha reinado la paz, pero la elección de un nuevo Pontífice Supremo, la máxima autoridad del Imperio, ha sembrado la semilla de la inestabilidad. Se empieza a rumorear de oscuras prácticas en palacio y, mientras la riqueza se concentra cada vez más en la capital, el reino entra en decadencia. Ante el aumento del descontento, llega la represión. Además, los bárbaros y ladrones cada vez campan más a sus anchas por las tierras del Imperio y han empezado a verse extrañas criaturas. El Duque de Cravant asume el liderazgo de la oposición, pero es detenido bajo falsas acusaciones y ejecutado junto con toda su familia. O, al menos, eso cree el Pontífice Supremo.

Warrior Kings es un juego de ambientación medieval que combina historia bélica y mitología. Para que nos entendamos, parece una singular combinación entre



Los combates masivos recuerdan a clásicos del cine bélico japonés como *Ran*, de Kurosawa.



Los elementos de rol condicionarán el tipo de unidades de las que podrás disponer durante el juego

Warhammer o *Shogun* y juegos de estrategia de última generación como *Ground Control*. Se trata de acumular recursos, como es norma en el género, construir edificios y formar un ejército con el que hacer que tus vecinos muerdan el polvo. Hay mucha gestión y mucho combate y algunos elementos de rol, en especial la posibilidad de definir tu alineamiento según los parámetros habituales en juegos estilo *Dungeons&Dragons*: bueno, malo o neutral. Esta opción tiene mucha más importancia de lo que parece, ya que condiciona el tipo de unidades de las que podrás disponer durante el juego.

Grande como la vida

El proceso de elección de alineamiento es bastante sutil. Supongamos que uno de los edificios que construyes es una universidad. Claro, lo lógico es que la utilices para estudiar, pero en una de estas cadenas de producción de hombres sabios pueden estudiarse muchas cosas. Si estudias magia negra, brujería y demás artes arcanas, estarás optando por alinearte con el mal. Es una opción razonable: podrás contar con unidades tan eficaces como orcos, criaturas del infierno y demás especímenes de probada maldad. Ahora, pongamos que eres uno de aquellos excéntricos que prefieren el bien. En ese caso, podrás aprovechar tu paso por las aulas universitarias para estudiar ¡la Biblia! Gracias al Libro y a lo mucho que aprenderás de él, Dios estará de tu parte, como pasaba con la selección brasileña de Pelé. En combate, podrás contar con ángeles exterminadores y bondadosa ralea por el estilo, incluidos obispos con sus báculos y peroratas. Pero no te emociones, por injusto y extraño que parezca, Black Cactus nos ha confirmado que optar por la magia negra suele dar mejores resultados que estudiar la Biblia.

Todas las decisiones que tomas en el transcurso del juego tienen consecuencias parecidas. Si quieres que huestes demoníacas se unan a tu ejército, puedes construir una estatua y sacrificar frente a ella a un puñado de campesinos. Eso implica que tu alineamiento condiciona el tipo de construcciones que desarrollarás y, por tanto, tu árbol de tecnología. Steve Bristow, director del proyecto, nos explicó que durante la campaña podrás cambiar de alineamiento cuantas veces quieras, lo que aportará "una variedad extraordinaria al sistema de juego".

Grande como el viento y el mar

La obtención de recursos y el comercio entre ciudades será algo trascendental en el transcurso del juego. Tu ejército es el encargado de llevarte a la victoria, pero mantenerlo en pie de guerra per-



Asaltar los castillos exigirá refinadas tácticas de asedio.

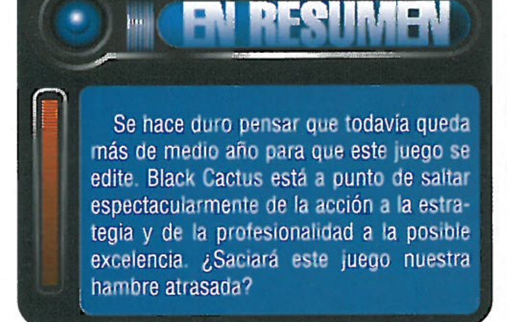


Recuerda esta regla: cuanto más horrible sea una criatura, más posibilidades hay de que te sea útil.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Black Cactus
EDITOR:	Havas Interactive/Sierra
DISPONIBLE:	Verano 2001

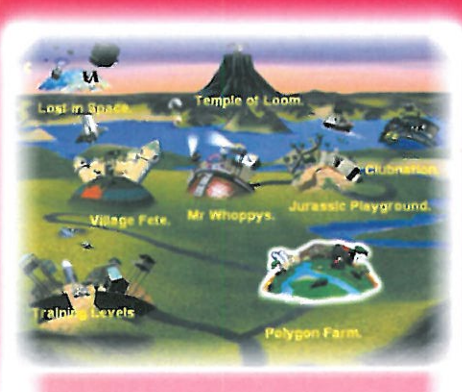


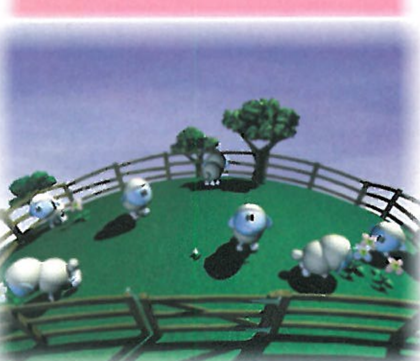
EN RESUMEN

Se hace duro pensar que todavía queda más de medio año para que este juego se edite. Black Cactus está a punto de saltar espectacularmente de la acción a la estrategia y de la profesionalidad a la posible excelencia. ¿Saciará este juego nuestra hambre atrasada?

¡ LA ESTUPIDEZ VIRTUAL !





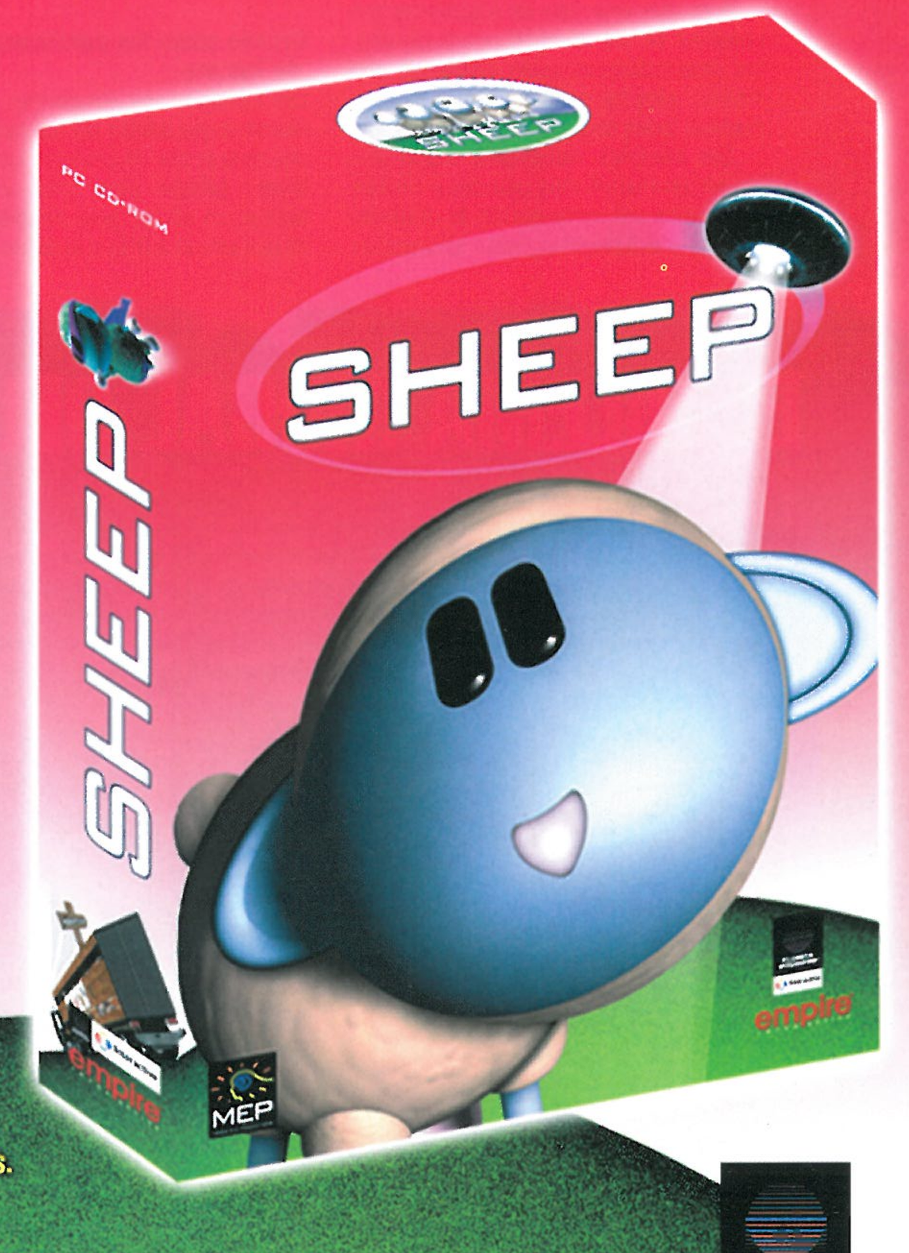






EL JUEGO MÁS DIVERTIDO Y ORIGINAL DEL AÑO

(CON UNAS OVEJAS TAN ESTÚPIDAS, QUE SON GENIALES)



- Elige uno de los cuatro infortunados pastores.
- Cuida de cuatro razas distintas de ovejas desorientadas.
- 7 mundos disparatados con 28 fantásticos niveles.









2.990.-

IVA incluido

Disponible en quioscos, grandes almacenes, librerías y tiendas de informática.



Tel. atención al cliente: 902 490 346 www.planetadeagostini.es

manente exige un desarrollo previo de la logística, no sea que los alimentos y el dinero escaseen y te encuentres al mando de una tropa desmotivada y famélica. *Warrior Kings* se plantea explotar al máximo las posibilidades de un modelo basado en la gestión económica, algo que en muchos juegos está apenas insinuado pero no trabajado del todo. Los que prefieren la gestión al combate debían conformarse hasta ahora con juegos por turnos tipo *Civilization*, pero lo nuevo de Black Cactus promete ser una ambiciosa y estimulante alternativa: un juego que recoge lo mejor de dos mundos.

Para que este tipo de jugabilidad tan complejo no sea un obstáculo insalvable, los desarrolladores están diseñando una interfaz sencilla e intuitiva que permita manejar todos los aspectos del juego.

Las misiones individuales transcurrirán en escenarios muy grandes y estarán basadas en una combinación de objetivos tácticos y estratégicos. Están situadas en escenarios de ambientación centroeuropea o árabe e incluyen transiciones día/noche. En el campo de batalla, los ejércitos se disponen en formaciones. En este aspecto, el juego tiene cierto parecido con *Shogun*. Las unidades, aunque se pueden mover individualmente, disponen de distintos tipos de formaciones. "Es básicamente una cuestión de supervivencia y de hacer las multitudinarias batallas algo más asequibles", comenta Bristow. "Además, es posible crear vínculos entre los distintos grupos para que actúen de manera ordenada y reaccionen adecuadamente ante el enemigo".

Grande como las canciones de Tamara

Las ciudades son estupendas recreaciones de lo que debían ser los centros urbanos de la época. Necesitarás las construcciones básicas para crear un sistema productivo eficaz, pero también templos en que adorar a Dios o al diablo y castillos



Con tiempo y una caña, una simple aldea puede convertirse en el Nueva York de la Baja Edad Media.



Las batallas se organizan al viejo estilo, con los piqueros en primer términos y los arqueros cubriéndoles.

EL DILEMA MORAL DEL GUERRERO

Tras la complejidad y la riqueza argumental de *Warrior Kings* se esconde la fértil imaginación de Jamie Thomson, fundador, presidente y director creativo de Black Cactus. Thomson ha querido con *Warrior Kings* alejarse de la temática tradicional de orcos y duendes e introducir un nuevo giro en la eterna lucha entre el bien y el mal.

GAME LIVE: ¿Es *Warrior Kings* un juego medieval más?
JAMIE THOMSON: *Warrior Kings* está inspirado en el Sacro Imperio Romano, pero muestra una Europa medieval alternativa. Hemos evitado los orcos y duendes, de los que, sinceramente, estamos hartos, y tampoco nos atraía la idea de introducir extrañas razas alienígenas. Hemos apostado por una fantasía reconocible, pero imaginativa y que ofrece a los jugadores cosas que no han visto antes.

GL: ¿Qué sentido tienen en el juego las diferentes rutas que puede seguir el jugador?
JT: Hemos querido que el jugador tenga un mayor control. La idea es que tú, como guerrero, elijas el camino que quieres seguir y asumas las consecuencias. Se trata de una decisión moral, que puede llevarte a tomar el camino del bien, del mal o el tecnológico en cinco rutas distintas. Con otros tantos finales posibles, el juego te ofrece cinco experiencias diferentes en un mismo mundo.



GL: ¿Quién se lleva la peor parte, el bien o el mal?
JT: El camino del mal es más fácil, pero todo tu poder está en realidad controlado por el Infierno. El camino del bien es más duro, pero cuentas con catedrales, obispos y podrás pedir la ayuda de Dios. Y tampoco es un compendio de bondades. Está dominado por el fanatismo y la inquisición de un Papa corrupto aliado de las fuerzas del mal. El camino neutral es el de la tecnología y consiste en una búsqueda aséptica de conocimiento.



Deberás defender tu línea de abastecimiento con uñas, dientes y patadas en la ingle.



Una planificación exacta de tus construcciones exigirá varios másters en arquitectura.



No tendrás que preocuparte de esconder a tus campesinos. Ellos mismos correrán a buscar refugio.



Vale, ahora ya estamos todos. Puede empezar la función.



¿Qué se supone que debes hacer con tu alma? ¿Vendérsela al diablo a cambio de un puñado de soldados-demonio?

que sirvan de refugio a tus súbditos cuando el viento de la historia sople en tu contra. Los desarrolladores han optado por incluir un velo transparente que sólo oculta al enemigo. Es un detalle, porque eso te permite elegir el emplazamiento más adecuado para tus coquetos edificios sin necesidad de ir dando bandazos rodeado de una espesa niebla. El mini mapa, en cambio, sí que respeta las convenciones del género y está velado, a la espera de que tus exploradores lo vayan desvelando poco a poco. El tamaño de los mapas y el funcionamiento del juego es prácticamente idéntico en el modo multijugador, que soportará hasta ocho jugadores, ya sean humanos o controlados por la CPU. Pueden crearse partidas entre equipos, es decir, varios jugadores humanos contra el escuadrón informático de turno. Para estas partidas, se han diseñado escenarios específicos.

Las misiones transcurrirán en enormes escenarios y combinarán estrategia y táctica

En fin, que muy grande

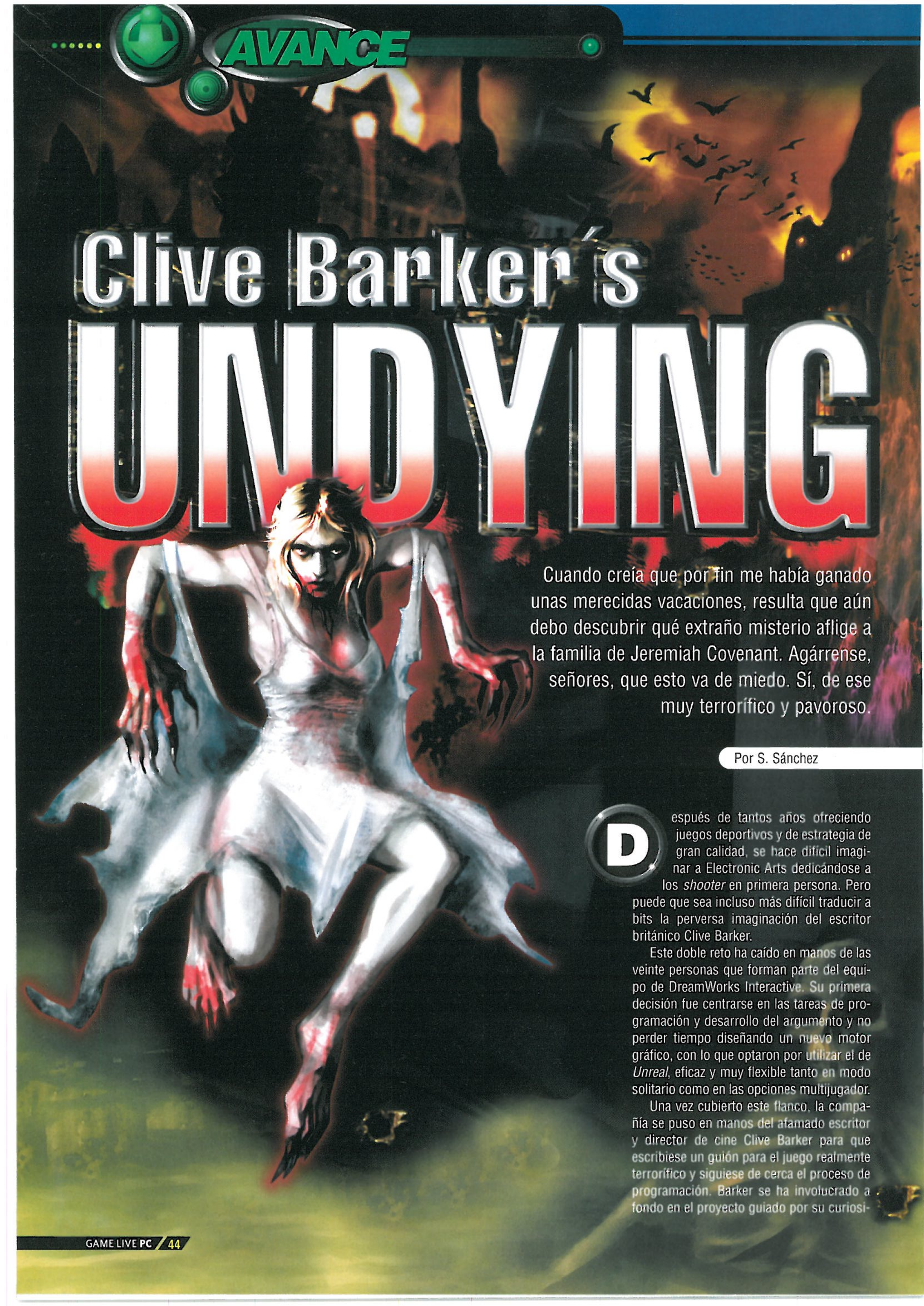
Otra prueba de que el proyecto de Black Cactus es mucho más ambicioso de lo habitual es que la compañía ha creado un motor gráfico totalmente nuevo. "Nuestro motor es capaz de soportar hasta 600 unidades. Esto garantiza batallas de grandes proporciones, siempre y cuando cuentes con la intendencia necesaria para mantener a tus tropas", comenta Bristow.

Se prevé que el equipo mínimo necesario para que el juego funcione sea un PII a

diseñar una interfaz simple y muy manejable. Bastan unos cuantos clics de ratón para disponer tus unidades en formaciones, y éstas en legiones. De esto se deduce que la mayoría de tus decisiones estratégicas en pleno combate motivarán movimientos de masas, así que *Warrior Kings* puede ser uno de los títulos que más pongan a prueba tu capacidad de razonamiento espacial y tus dotes de estratega. Y para que puedas centrarte en esos quehaceres, otros aspectos se han automatizado. Es el caso de los campesinos, que corren a resguardarse y disparan con sus ballestas cuando son atacados.

En definitiva, *Warrior Kings* es un juego con mucho potencial. La verdad es que desde *Theocracy* ningún juego era capaz de hacer entrar en combate tantas unidades a la vez. Pero, además, éste lo hace en un entorno completamente tridimensional, así que es de esperar que el motor sea lo suficientemente robusto como para soportar semejantes aglomeraciones. Algunos juegos no te permiten reunir ejércitos de esta envergadura por la simple razón de que no hay recursos suficientes. *Warriors King* se ha propuesto superar todos los límites y convertirte en el más poderoso rey caudillo militar de la Edad Media. Lo único que se te pedirá es que domines magistralmente los canales de abastecimiento y que produzcas más que la redacción de esta revista en día de cierre.

Con esta materia prima entre manos, Black Cactus puede hacerse un hueco entre los grandes de la estrategia en poco tiempo. El proyecto es ambicioso y las posibilidades tácticas muchas. Así que rezaremos para que el juego sea realmente así y ninguna catástrofe lo convierta en uno de tantos aspirantes a *Age of Empires* en tres dimensiones.



Clive Barker's UNDYING

Cuando creía que por fin me había ganado unas merecidas vacaciones, resulta que aún debo descubrir qué extraño misterio aflige a la familia de Jeremiah Covenant. Agárrense, señores, que esto va de miedo. Sí, de ese muy terrorífico y pavoroso.

Por S. Sánchez

Después de tantos años ofreciendo juegos deportivos y de estrategia de gran calidad, se hace difícil imaginar a Electronic Arts dedicándose a los *shooter* en primera persona. Pero puede que sea incluso más difícil traducir a bits la perversa imaginación del escritor británico Clive Barker.

Este doble reto ha caído en manos de las veinte personas que forman parte del equipo de DreamWorks Interactive. Su primera decisión fue centrarse en las tareas de programación y desarrollo del argumento y no perder tiempo diseñando un nuevo motor gráfico, con lo que optaron por utilizar el de *Unreal*, eficaz y muy flexible tanto en modo solitario como en las opciones multijugador.

Una vez cubierto este flanco, la compañía se puso en manos del afamado escritor y director de cine Clive Barker para que escribiese un guión para el juego realmente terrorífico y siguiese de cerca el proceso de programación. Barker se ha involucrado a fondo en el proyecto guiado por su curiosi-



dad por el mundo del diseño virtual, con el que no había tenido ningún contacto previo. Ha sido él quien ha perfilado los personajes y la historia e incluso ha colaborado activamente en la ambientación y la elección y diseño de escenarios.

Aunque el juego acaba de entrar en su fase final de desarrollo y ya hemos tenido la oportunidad de probar material jugable, lo cierto es que algunos aspectos esenciales aún están por dilucidar. Por ejemplo, la historia aún no está del todo definida, pero ya podemos avanzarte que se desarrolla en la mansión que un tal Jeremiah tiene en la campiña irlandesa. Magnus, el protagonista, acude a este extraño lugar para investigar la maldición que pesa sobre la familia de Jeremiah y que ha convertido a los cuatro hermanos de éste en malignas criaturas que se ocultan en las sombras. Todo parece responder a cierto ritual que permitirá la llegada al mundo del Rey Inmortal. Magnus no sólo va a tener que enfrentarse a medio infierno; tendrá que vérselas también con otro maestro de lo oculto, un tal Kiesinger, que aprovechará la menor oportunidad para robar cualquier cosa que le sea de utilidad.

Una mansión en la colina

La beta a la que hemos jugado empieza cuando nuestro personaje cruza la puerta de la enorme mansión. La ambientación resulta sobrecogedora desde el primer instante. Recorremos una serie de salas en penumbra disfrutando por primera vez de los terroríficos efectos de sonido, mientras el ama de llaves nos lleva en presencia de Jeremiah. Antes de que podamos sacudirnos el miedo de las orejas,









nos vemos empujados a investigar en las tenebrosas estancias en que el Mal se cobija sin más ayuda que un revólver y un amuleto mágico. Si no fuese porque pronto encontraremos pergaminos con poderosos hechizos, lo cierto es que tendríamos razones para sentirnos como si nos hubiesen enviado a la guerra de Vietnam con unas alpargatas y un cepillo de dientes. Pero el uso de la magia se convertirá en nuestro mejor aliado. Y, además, tampoco tardaremos en encontrar nuevas armas tan prometedoras como una escopeta, dinamita o ¡cañones de agua bendita!

Un juego ideal para aquellos que ven películas de terror de madrugada, solos y a oscuras

Los programadores han dedicado una atención preferente a la banda sonora, conscientes de que éste es uno de los aspectos que más pueden contribuir a que el clima emocional del juego sea tenso y absorbente. Cada una de las zonas que exploremos tendrá su propia música incidental, sencillas melodías que aumentan de intensidad y volumen según nos acerquemos a los puntos más calientes. Las criaturas también contribuirán con sus sobrecogedores y personalizados ruidos a que el demonio de la angustia se instale poco a poco en nuestros corazones.

Pero no estamos hablando de una aventura de terror y supervivencia, sino de un *shooter* de ambientación lóbrega. Prima la acción y los puzzles son poco habituales y más bien sencillos: suele tratarse de encontrar una llave o utilizar el hechizo adecuado en una determinada situación. Aun así, resolver alguno de estos simples enigmas puede ser una experiencia pavorosa, sobre todo si te ves obligado a recorrer un enorme escenario en el que pueden acecharte monstruos en todas las esquinas. Si eres de los que disfrutas viendo películas de terror de



Más vale no fallar con estos bichos, ya que no perdonarán el mínimo error.



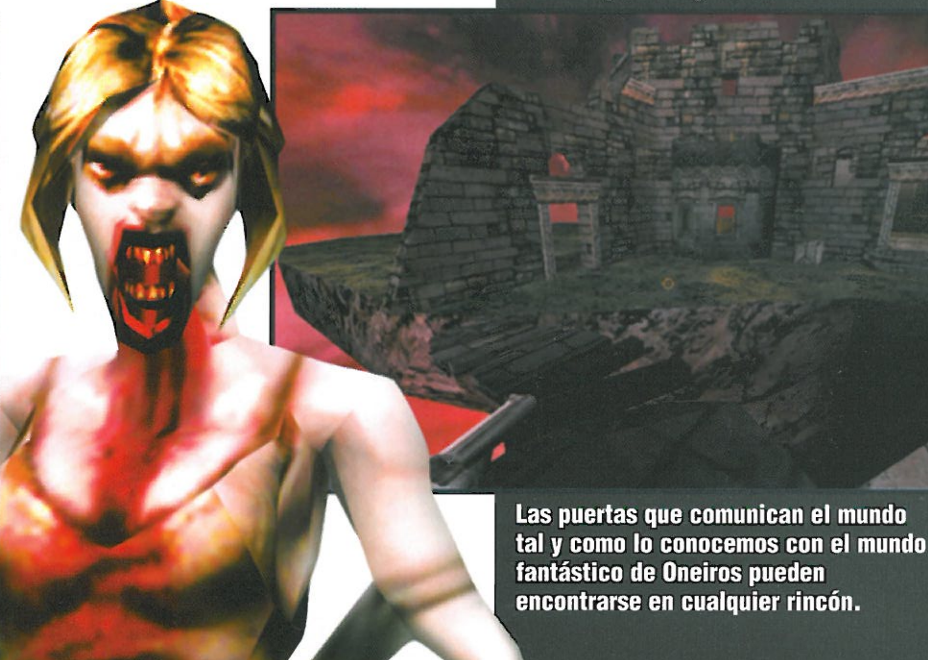
Tan fácil como activar el menú y mover el ratón para elegir el arma.



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	DreamWorks Interactive
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Febrero/Marzo



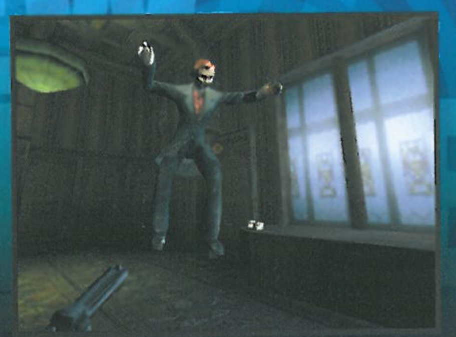
Acción de miedo en un juego especialmente recomendado para noches solitarias, de esas en las que te quedas solo en casa más colgado que un chorizo. Prepárate a enfrentarte revólver en ristre contra seres que se ríen de tu insignificancia. ¿Seremos capaces de encontrar sus puntos débiles y darles donde más les duela?



Las puertas que comunican el mundo tal y como lo conocemos con el mundo fantástico de Oneiros pueden encontrarse en cualquier rincón.



Esta especie de cañón chino será la mejor arma contra esos bichos de aspecto horripilante.



No es que este individuo esté saltando, sino que flota como buen fantasma que es.

madrugada, sólo y a oscuras, puede que éste acabe pareciéndote el máximo aliciente del juego. Yo reconozco que lo paso fatal con estas cosas, aunque lo que de verdad me da miedo es despertarme la mañana de domingo sabiendo que voy a encontrarme en el comedor los terribles estragos de la fiesta de la noche anterior.

Sangre en la arena

Los programadores son conscientes de que éste no es juego ni infantil ni navideño. No sólo la elevada dosis de terror psicológico hace recomendable administrarlo con prudencia, también abundan la efusión de hemoglobina y los detalles genuinamente *gore*.

Los combates constituyen el elemento esencial del sistema de juego. Son muy frecuentes y feroces y exigen muchísima pericia. En muchas ocasiones te verás rodeado por un número indecente de enemigos y sin suficientes recursos para darles su merecido, con lo que deberás ignorar a los que opinan que correr es de cobardes y huir lo más dignamente que puedas. Para facilitar las cosas, los programadores han implementado un sistema de acceso rápido (con teclado y ratón) a los 16 hechizos del juego, absolutamente imprescindibles en algunos momentos. Por supuesto, se podrá regular el nivel de dificultad, pero parece que *Undying* será un juego difícil en el que Magnus se encontrará frecuentemente con recursos limitados y dependiendo de que aparezca un botiquín para evitar que su investigación acabe antes de tiempo. Al menos tendrá la posibilidad de recurrir puntualmente a alguna de sus cualidades paranormales (no en vano es un especialista en el tema), como volar o entrar en trance para ver ciertas cosas que a simple vista pasarían desapercibidas.

No todo el juego transcurre en el interior de la mansión. Entre las diez áreas explorables encontrarás un monasterio en ruinas, un círculo de piedras, la ciudad maldita de Oneiros, una cueva de piratas, unas ruinas neolíticas e incluso una dimensión paralela. El modo multijugador va a ser otro de los grandes alicientes de este juego, ya que no sólo se va a limitar a los combates en *deathmatch*. En el modo multijugador se podrá invocar criaturas que luchen con nosotros y elegir cualquiera de los personajes principales, así como contar con los hechizos que tan difícil nos será conseguir en la partida en solitario.

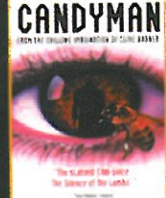
¿ESCRIBES O DIRIGES?

Este inglés de 48 años con aspecto de director de sucursal bancaria es Clive Barker, escritor y director de cine al que muchos consideran el Stephen King europeo. Sus novelas (más bien truculentas, a pesar de su extraordinario dominio de los resortes del terror psicológico) incluso compiten con el enorme éxito de las de King en el mercado anglosajón. En nuestro país es bastante más conocido por las películas en que ha trabajado como director o guionista o que se han inspirado en alguno de sus relatos. Seguro que has visto alguna de ellas:



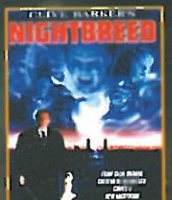
HELLRAISER (1986)

Barker trabajó sobre un guión propio para intentar materializar la película de terror en que venía soñando desde la pubertad. La historia de este turista inglés que compra una caja china que sirve de portal al infierno fue una de las cintas que sirvieron de pistoletazo de salida para la fiebre gore de finales de los 80.



CANDYMAN (1992)

Una joven y escultural Virginia Madsen descubría en esta película que no es bueno reírse de las supersticiones ajenas. Y que el monstruo del cuento existirá mientras el cuento se siga contando. Apaga la luz, mira al espejo, repite su nombre cinco veces en voz alta y el asesino aparecerá.



RAZAS DE NOCHE (1990)

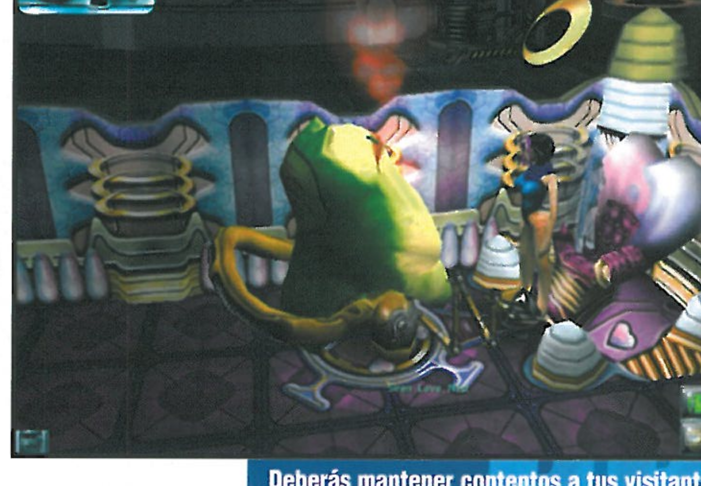
El director canadiense David Cronenberg protagonizó esta extraña y mórbida cinta, la historia de un joven que enloquece al creerse perseguido por las razas nocturnas que habitan la espectral ciudad de Midia. Una poderosa demostración de terror postmoderno.



EL SEÑOR DE LAS ILUSIONES (1995)

Alguien dijo que este cuento gótico era la obra maestra de Barker como director, pero lo cierto es que, en España al menos, nadie pudo apreciarlo. Menos de 800 personas pasaron por taquilla en nuestro país. Con lo que recaudó, no llegaba ni para pagarle al acomodador las pilas de la linterna.





Deberás mantener contentos a tus visitantes para poder aprovechar su energía.

STARTOPIA

Sé ambicioso. **Dirigir una estación espacial no es moco de pavo,** pero ¿qué me dices de convertirte en el Donald Trump de la galaxia y parte del extranjero?

Por J. Font

Con la tecnología precisa, podrás salir a investigar más allá de la estación espacial.

Cuando hablamos de estrategia, Bullfrog es una de las compañías que primero nos vienen a la mente. Es más que probable que alguna vez te hayas metido en la piel de Dios para controlar a las criaturas del tenebroso submundo de *Dungeon Keeper* o que te hayas afiliado a algún sindicato del crimen con *Syndicate*. Mucky Foot seguro que te suena un poco menos, pero ¿qué tal si te digo que esta compañía fue fundada por profesionales que hasta no hace mucho estaban en la nómina de Bullfrog? Debutaron con el interesante *Urban Chaos* y en apenas año y medio vuelven a la carga con un nuevo motor gráfico y un juego que nada tiene que ver con el anterior.

Startopia es un simulador estratégico que recuerda a títulos como *Los Sims* o *Theme Park World*. Todo empieza con una hecatombe interestelar que ha dejado en el arroyo a millones de alienígenas. Tu misión es encontrar un nuevo hogar para toda esa pobre gente y convertirte, de paso, en el Mesías del nuevo universo que está a punto de nacer.



GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Mucky Foot
EDITOR:	Eidos/Proein
DISPONIBLE:	Febrero

EN RESUMEN

Un punto de partida ingenioso y una jugabilidad que integra elementos muy diversos pueden convertirse en las claves del éxito de *Startopia*. La duda que nos queda es si todo va a estar perfectamente integrado para que los jugadores no se pierdan y tengan la impresión de que su imperio avanza en precario.



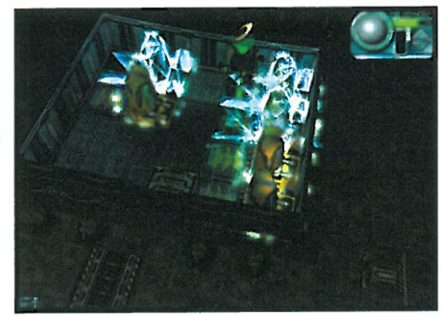
Cada raza es especialmente hábil en algún trabajo.



En la ventana de intercambio podrás comprar y vender objetos.



Antes de emplear a los alienígenas es prudente consultar su estado de ánimo y su predisposición al trabajo.



Las construcciones son como habitaciones. Una vez construidas hay que equiparlas.

Esas viñetas deben querer decir que a los muchachos no acaba de convencerles tu complejo interespacial.

Un hogar entre las estrellas

El juego enfrentará a tres jugadores (humanos o guiados por la CPU) con un objetivo común: atraer el máximo número de nuevos inquilinos. Al principio del juego, cada jugador dispondrá de una colonia con tres módulos superpuestos. En el nivel inferior se procesan los recursos, se investiga y se construyen los elementos necesarios para hacer prosperar la colonia. El medio es el centro económico y de intercambio y el lugar en que los alienígenas se gastarán sus ahorros (no dinero, sino energía con la que podrás expandir tu estación) si eres capaz de crear una oferta lúdica que les convenza de ello. Por último, en el módulo superior es donde se encuentra la biosfera. Tienes un control absoluto sobre ella y puedes crear distintos paisajes gracias al control sobre aspectos como la temperatura, la humedad relativa, etc. Cada uno de los módulos cuenta con infinitas opciones, ya que según la oferta que generes atraerás a un tipo u otro de alienígenas.

Además de los androides que se encargan del mantenimiento de tu colonia, encontrarás nueve razas alienígenas diferentes. Cada una de ellas tiene su propio aspecto, sus pautas de comportamiento y sus habilidades. Deberás aprender a conocerlas, ya que tu éxito depende de si eres capaz o no de ofrecerles diversión, comodidad y un trabajo que te permita explotar sus energías. Son bastante revoltosos y suelen llevarse mal entre ellos, así que deberás tener mucha mano izquierda si no quieres que tu estación se convierta en un foco continuo de disturbios interraciales. Además, los telepredicadores suelen tener una influencia muy negativa sobre ellos y pueden hacer que se alcen en tu contra.

Alternarás la gestión tipo Sim City con la diplomacia, el espionaje y la guerra

Si las cosas no marchan, lo sabrás por los iconos en forma de nubes de diálogo que salen de la cabeza de los alienígenas. También puedes optar por preguntarlo directamente a un individuo utilizando una sencilla interfaz de iconos o puedes notarlo por su comportamiento en el día a día. Aunque parezca complicado, la sensación que produce juego es de un control absoluto de la situación. Su simple interfaz y la cámara totalmente dinámica te permiten seguir con detalle lo que ocurre en cada nivel.

Coflictos de intereses

Los escenarios estarán formados por varias estancias comunicadas entre sí a través de puertas. Son habitaciones que cada vez se irán haciendo más grandes y en las que podrás albergar más gente. Si otro jugador frena la expansión de tu colonia, habrá llegado el momento de pactar con él o declararle la guerra. Ése es uno de los elementos más originales de *Startopia*: además de un tipo de gestión muy similar al de *Sim City*, existirá la posibilidad de utilizar la diplomacia y las artes bélicas. Por supuesto, habrá soluciones intermedias, como enviar espías u organizar acciones de sabotaje. También podrás visitar estrellas y planetas cercanos para llevar a cabo investigaciones científicas con las que mejorar distintos aspectos de tu colonia.

Es sorprendente el gusto por el detalle que han demostrado los autores del juego. A pesar de que es posible que por la acción te pasen desapercibidos, cada trabajo que realizan los personajes cuenta con su efecto. Además, los alienígenas son muy variados, tanto en su aspecto como en el número de animaciones. El juego no se limitará a la socorrida fórmula del "construye hasta ganar". Tendrá un variado número de opciones y de sutilezas a tener en cuenta en todo momento. Eso asegura una jugabilidad a prueba de misiles y adornada, además, por situaciones divertidas al estilo de *Dungeon Keeper*. Aún es pronto para decir si todos estos elementos van a estar perfectamente integrados en el marco de un sistema de juego adictivo y coherente, pero no me cabe la menor duda de que *Startopia* promete. Y, además, amenaza con cumplir.



LA LEYENDA del profeta y el asesino

Lo peor que puede pasarte mientras cruzas un desierto es que se te pierda un profeta. O no. Debe ser peor aún verte obligado a buscarlo. Siguiendo las instrucciones de Paulo Coelho, el caballero Tancrède de Nerac deberá peinar el desierto de Tierra Santa, siempre en busca del profeta de marras.

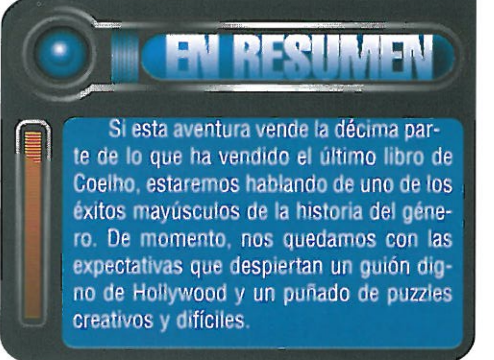
Por E. Moreau

La leyenda del profeta y el asesino es fruto de la colaboración de dos hombres que vienen de mundos muy distintos, el escritor brasileño Paulho Coelho (autor de *Verónika* y *El alquimista*) y Stéphane Carrière, el director creativo de la compañía franco-eslovena Arxel Tribes. Esta aventura gráfica con guión "denso y metafísico" se editará en dos partes independientes entre sí. La primera saldrá al mercado este mismo mes y la segunda el próximo marzo.



DATOS

GÉNERO:	**Aventura gráfica**
DESARROLLADOR:	**Arxel Tribe**
EDITOR:	**Friendware**
DISPONIBLE:	**Enero**



EN RESUMEN

Si esta aventura vende la décima parte de lo que ha vendido el último libro de Coelho, estaremos hablando de uno de los éxitos mayúsculos de la historia del género. De momento, nos quedamos con las expectativas que despiertan un guión digno de Hollywood y un puñado de puzzles creativos y difíciles.

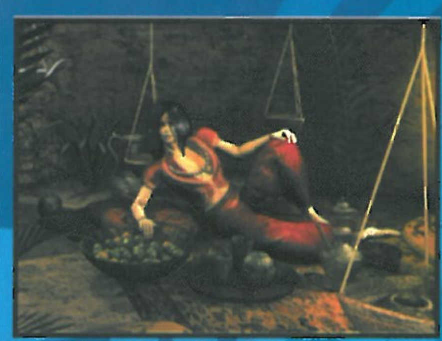
Carrière, con el que hemos tenido la oportunidad de conversar en el estudio que Arxel Tribes tiene en París, nos explicó que "Paulo Coelho muestra un gran interés por la programación informática, que para él es un mundo nuevo y fascinante y otra posibilidad de hacer llegar sus historias al gran público. Podríamos decir que mi compañía y yo nos limitamos a darle las herramientas".

La idea original era hacer un solo juego, pero el guión escrito por P. Coelho era muy extenso. "Nos propusimos eliminar una parte, pero no nos poníamos de acuerdo sobre qué suprimir y qué no. Así que hemos editado dos juegos para que nada de lo que escribió Coelho se quedase en el tintero", aclara Carrière.

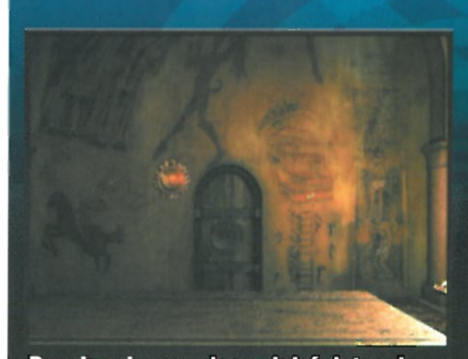
La Leyenda del Profeta y del Asesino se basa en un tema recurrente en la obra de Coelho: la historia de un personaje que busca la paz interior. Tancrède de Nérac es un antiguo cruzado que renunció



Nunca sabes qué te espera tras una puerta. Si quieres la paz, prepárate para la guerra.



Las intenciones de esta mujer no están ni mucho menos claras.



Resolver los puzzles exigirá dotes de observación... y algo de intuición creativa.a



Es importante hablar con todos los personajes que te encuentres. Necesitarás la información que pueden darte.

Los escenarios son en unas convincentes 3D precalculadas.

a su compromiso para convertirse en una especie de Robin Hood del desierto. Después de ejercer durante años el oficio de forajido solitario, recupera la ilusión cuando oye hablar de un profeta que ha construido un refugio para guerreros de distintas religiones y procedencias en el centro del desierto.

Arxel Tribes ha ideado puzzles muy variados y extremadamente difíciles

Sus pasos le llevarán pronto a las puertas de Jebús, la ciudad perfecta. Y allí comenzará su aventura.

¿Quién dijo difícil?

Arxel Tribes ha querido ceñirse a las reglas del género de aventuras gráficas. Como de costumbre, se trata de resolver puzzles, pero la compañía está intentando que los suyos sean diferentes. Mucho más variados (se dividen en "lógicos" y "metafísicos u oníricos") y, sobre todo, muy difíciles. Carrière considera que "los jugadores americanos suelen pedir más dificultad, no como los europeos, que disfrutan menos con los puzzles difíciles. Nosotros queríamos satisfacer a los dos tipos de jugadores, pero mi opinión personal es que vale la pena elevar un poco el listón. Siempre hay tiempo de dar la solución del puzzle a los jugadores que la pidan".



Los combates no van a ser en tiempo real. Pero seguro que se agradecen.

Tampoco faltan escenas de acción, aunque el director creativo aclara que "no hemos incluido combates en tiempo real como los de aventuras tipo *Prince of Persia*. Lo único que pretendíamos era que la sucesión de puzzles y exploración de escenarios no se hiciese monótona, por eso añadimos combates, aunque siguen un sistema que te da unos segundos para decidir qué acciones realizas".

Arxel tiene un largo historial como desarrollador de aventuras gráficas. Y se ha propuesto hacer de *La leyenda...* el juego que demuestre lo mucho que han aprendido estos años, sobre todo a nivel técnico. Una versión refinada del motor que utilizaron en *Faust* se encargará de animar este mundo de fantasías metafísicas. Los escenarios serán en unas 3D completamente precalculadas y permitirán una navegación de 360º y la animación de los personajes se beneficiará de modernas técnicas de captura de movimiento. Sólo queda ver hasta qué punto un argumento tan ambicioso y rico en matices es compatible con un sistema de juego variado y dinámico. Muy pronto lo sabremos.

AL HABLA ARXEL TRIBES

Y a París nos fuimos. Al cuartel general de Arxel Tribes, para que su director creativo, Stephâne Carrière, nos contase qué es *La Leyenda* y qué intenta aportar su compañía al género de la aventura gráfica.

GameLive: ¿Por qué Paulo Coelho y no otro escritor?

Stéphane Carrière: Porque ya colaboramos con él en Pilgrim y quedamos muy satisfechos con la experiencia. Es muy imaginativo y le interesa mucho el mundo de la programación, pero, por supuesto, estamos dispuestos a colaborar con otros autores en el futuro.

GL: Editar las dos partes del juego de forma casi simultánea huele a técnicas de marketing avanzado.

SC: Pues no se trata de eso. El guión de Paulo Coelho era demasiado extenso, pero tan brillante que no podíamos mutilarlo. Por eso decidimos ser fieles a lo que él había escrito y editar el juego en dos partes.

GL: Desde un punto de vista técnico, ¿cuál dirías que ha sido el mayor reto al que habéis tenido que hacer frente?

SC: Sin ninguna duda, conseguir que el juego fuese muy original sin que eso lo convirtiese en demasiado difícil. La jugabilidad de las aventuras gráficas responde a una fórmula que admite pocas variaciones, por eso queríamos introducir en la ambientación, la historia y los puzzles ideas lo más creativas posibles. Esa fue otra de las razones de que colaborásemos con Coelho.

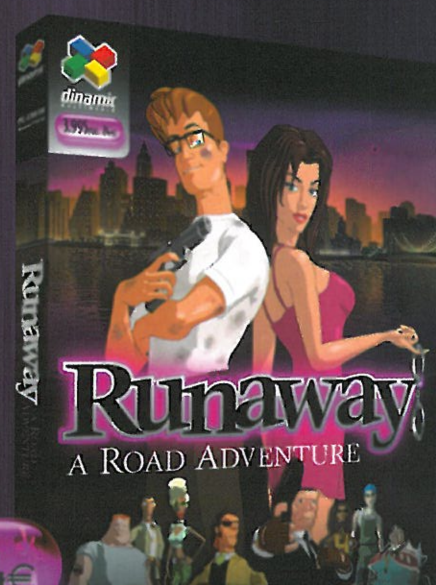


Nueva York, 2000...

... Sin saber cómo ni por qué, Brian, un estudiante a punto de graduarse, es atacado por unos gángsters de la mafia. En el transcurso de su desesperada huida, acompañado por una misteriosa bailarina de strip-tease, llegará a conocer a una multitud de peculiares personajes. Pero, ¿cuáles son sus amigos y cuáles están planeando volarle la cabeza? Tendrás que recurrir a tu ingenio para averiguarlo, sin olvidar que nadie es quién parece ser en este explosivo cóctel de asesinatos, dinero, ambición, ritos de santería y mentiras... un montón de mentiras.

Runaway
A Road Adventure

- Personajes 3D con aspecto de dibujo animado
- Impactante aspecto visual que integra 2D y 3D en un estilo incomparable
- Sprites con suavizado de bordes, sombreado orientable, efectos luminosos, etc.
- La mayor resolución gráfica jamas utilizada en una aventura gráfica (1024x768 en 16 bits)
- Cambios de cámara, panorámicas y ampliaciones en tiempo real
- Alrededor de 100 escenarios diferentes y más de 50 personajes interactivos
- Más de 50 horas de juego



3.995 PTAS. 24€





hasta donde llegue tu imaginación



Juegos de acción multijugador hay muchos y de muy alto nivel. Pero Tribes es el más adictivo de los que he jugado. ¿Entiendes ahora el hormigueo que recorría mi cuerpo segundos antes de analizar la beta de Tribes 2?



TRIBES 2

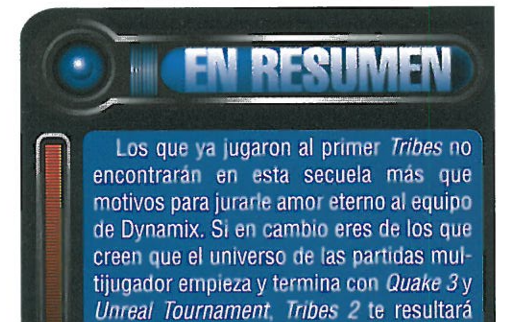
Por G. Masnou

El *Tribes* original era un *arcade* multijugador basado exclusivamente en el trabajo en equipo y que se convirtió inmediatamente en un éxito masivo, sobre todo en Estados Unidos. Su comunidad de seguidores tiene puestas muchas expectativas en *Tribes 2,* lo que sin duda debe haber pesado sobre las espaldas de Dynamix y Sierra a la hora de desarrollar el juego. Ahora, beta en mano, llega el momento de comprobar si estos dos gigantes americanos han estado a la altura de lo esperado.



INFO

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Dynamix
EDITOR:	Sierra/Havas Interactive
DISPONIBLE:	Febrero



EN RESUMEN

Los que ya jugaron al primer *Tribes* no encontrarán en esta secuela más que motivos para jurarle amor eterno al equipo de Dynamix. Si en cambio eres de los que creen que el universo de las partidas multijugador empieza y termina con *Quake 3* y *Unreal Tournament*, *Tribes 2* te resultará una muy agradable sorpresa.

El resultado de sus esfuerzos volverá a ser un juego no apto para lobos solitarios o genios incomprendidos. *Tribes 2* es una verdadera apoteosis del esfuerzo colectivo: la única forma de ganar es que todos los jugadores sepan estar en su sitio y funcionen como equipo, vamos, todo lo contrario de lo que pasa en la redacción de *Game Live*. *Tribes 2* es un juego que pone a prueba tu flexibilidad, tu intuición y tu falta de egoísmo, cualidades no siempre potenciadas por los juegos de acción para PC.

Comunicación, la clave

Las principales mejoras de esta secuela se centrarán en facilitar la comunicación entre los jugadores. Las tribus podrán reclutar nuevos miembros o ponerse en contacto vía e-mail y hasta hablar durante una partida mediante programas de reproducción de voz o textos de pantalla. También se incluye un foro para comentar las mejores jugadas del día o burlarte del equipo rival. Por supuesto, disfrutar plenamente de estas mejoras y sentirte miembro activo de tu comunidad *on line* exige una buena conexión.

De todas formas, lo que más llama la atención en *Tribes 2* es su renovado aspecto gráfico. El motor permite escenarios exteriores mucho más extensos y áreas más complejas, así como diversos tipos de terreno, desde hielo a lava resbaladiza. Lógicamente, estas novedades hacen que el juego gane en profundidad estratégica, ya que deberás cubrir superficies mucho más extensas y tener en cuenta las variaciones de terreno. Las condiciones meteorológicas también son un importante factor que puede condicionar tus decisiones tácticas, sobre todo si debes enfrentarte a adversidades como una lluvia torrencial o fuertes ráfagas de viento.

Tribes 2 incluirá un montón de nuevos juguetes para conducir. El más espectacular es tal vez el vehículo de asalto llamado Beowolf, una plataforma móvil de gran alcance con blindaje pesado y asiento para dos que alcanza velocidades de vértigo. También se las trae el Jericó, una enorme plataforma que lanza misiles de largo alcance y vasta capaci-

Un espectacular combate encima de un Beowolf. Creo que en esta ocasión has resultado vencedor.



Vaya, un pobre desgraciado que está a punto de recibir la mayor paliza de su vida. ¿Será por el horroroso color amarillo?



Mira el tamaño de esa edificación. El nuevo motor de Tribes 2 permitirá esto y mucho más.

Elige el servidor más rápido que encuentres, en ello te va la vida y la calidad de la partida.

dad de destrucción y puede servirte para establecer una base estratégica donde creas más oportuno.

Potencia de fuego

La lista de nuevas armas es casi interminable: morteros de fusión, lanzadores de grandas, rifles láser. Todas ellas tienen un potencial de destrucción comparable al de los huracanes tropicales, pero yo me quedo con el Sholance, una de las herramientas más devastadoras que jamás vieron mis ojos. Incluso las armas de tipo secundario resultan eficaces y convincentes, ya sean los varios modelos de granada incluidos en el arsenal o la pequeña y eficacísima mina de que podremos disponer en algún momento del juego.

Las principales mejoras se centran en reforzar el juego en equipo y la comunicación entre jugadores



El conjunto es casi perfecto y, además, los combates resultan de lo más emocionante.

El repertorio de modos incluirá una campaña individual de entrenamiento, la tradicional captura de bandera y el siempre divertido *deathmacth*. De todas formas, la experiencia multijugador más intensa de *Tribes 2* se llamará "Flag Hunters" y consiste en una matanza a múltiples bandas: se trata de eliminar al mayor número posible de jugadores y recoger los indicadores que llevan encima. Cuando acabes, debes dirigirte a la central de Nexus para que te asignen una serie de puntos en función del número de indicadores acumulados. Sencillo, adictivo y brutal.

Reconozco que mi primer contacto con *Tribes 2* fue un poco decepcionante. Hay juegos que no entran bien desde el principio y exigen algo de tiempo para que te acostumbres a ellos. Parece que *Tribes 2* entra en esta categoría, pero a mí me bastaron unas pocas horas para empezar a disfrutarlo plenamente. Ahora ya casi ni puedo separarme del monitor. Sólo espero que Dynamix corrija alguno de los problemas técnicos que presenta la beta antes de editarlo y que el juego me tenga entretenido, por lo menos, hasta que salga *Team Fortress 2*.

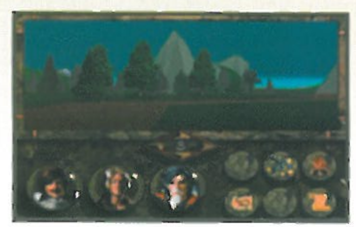


¿DYNAMIX? ÉSTOS ME SUENAN

Dyamix es una de las muchas divisiones de la todopoderosa Sierra Studios. Esta compañía afincada en Oregon y creada a mediados de los años 80 tiene en su currículo muchos títulos que hoy en día son considerados verdaderos clásicos del PC. Seguro que te suenan todos, o al menos la mayoría: *Betrayal at Krondor*, *Rise of the Dragon*, *Heart Of China*, *Mechwarrior*, *Outpost*, *Red Baron* y los mas recientes *Starsiege*, *Red Baron 2* y, por supuesto, *Tribes*.



Rise Of The Dragon **sigue siendo una de las mejores aventuras para PC.**



Betrayal At Krondor**, ¿uno de los mejores juegos de rol de la historia?**



Red Baron**, un simulador auténticamente revolucionario.**



EUROTOUR CYCLING

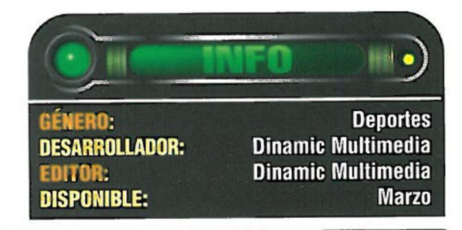
En Dinamic Multimedia no se conforman con que su *PC Fútbol* sea el juego para PC más vendido año sí y año también. Ahora pretenden hacer **algo parecido con el** hasta ahora casi inédito **deporte de la bicicleta.**

Por J.J. Cid

Hasta ahora, los únicos juegos de ciclismo a los que podía jugarse en un PC eran simples *arcade* que hacían muy poca justicia a este duro y complejo deporte. Gracias a Dinamic, muy pronto podremos gestionar un equipo profesional a lo largo de toda una temporada, del primer al último golpe de pedal. La fórmula es parecida a la del célebre *PC Fútbol*: dispones de una amplia base de datos que te servirá como pauta para tomar decisiones estratégicas y de gestión, y tu control sobre el equipo y las circunstancias que lo rodean será casi absoluto.

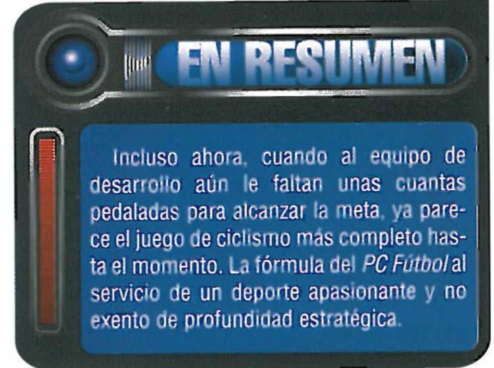
Se prevé que los menús informativos de *EuroTour Cycling*, nombre provisional del juego, incluyan completas fichas de casi todos los ciclistas y equipos del pelotón internacional. No podrás saber qué marca de ropa interior usan Marco Pantani o Roberto Heras, pero sí en qué equipo militan, cuál ha sido la evolución de su carrera profesional, cuánto cobran por temporada o cuáles son sus principales características sobre el asfalto.

Tanta información no sólo servirá para satisfacer la curiosidad de los buenos aficionados. También nos dará control y poder para desarrollar eficazmente nuestro papel de directores generales de un equipo. Como pudimos comprobar en una reciente visita a las oficinas de Dinamic, el equipo de desarrollo, encabezado por Alberto Moreno, está intentado confeccionar un simulador de manager profundo y rico en opciones, pero al mismo tiempo sencillo y fácil de seguir para los jugadores menos habituados a este tipo de juegos. Como en las últimas ediciones del *PC Fútbol*, puedes elegir entre ocuparte de todos los aspectos relacionados con el equipo o centrarte en la gestión deportiva y dejar el resto en manos de la siempre eficaz CPU.



INFO

GÉNERO:	**Deportes**
DESARROLLADOR:	**Dinamic Multimedia**
EDITOR:	**Dinamic Multimedia**
DISPONIBLE:	**Marzo**



EN RESUMEN

Incluso ahora, cuando al equipo de desarrollo aún le faltan unas cuantas pedaladas para alcanzar la meta, ya parece el juego de ciclismo más completo hasta el momento. La fórmula del *PC Fútbol* al servicio de un deporte apasionante y no exento de profundidad estratégica.



El rendimiento del ciclista puede depender del hotel en que se aloja o de si viaja en autobús o en avión.



La primera batalla se libra en la pizarra, antes de que empiece la etapa.



Siempre puedes consultar la clasificación de una etapa o la general para tomar decisiones.



Una estación de servicio, ideal para "situaciones comprometidas".

Economía y deporte

Si quieres un control total de las decisiones que se toman en tu equipo, deberás encontrar un cierto equilibrio entre el plano económico y el deportivo, tener claro qué repercusión van a tener tus decisiones y marcarte un orden de prioridades razonable.

En el apartado deportivo, la responsabilidad del jugador comienza con una adecuada preparación de la temporada. Nuestro equipo ciclista estará compuesto de 30



El equipo de *EuroTour Cycling* pretende recrear algunos paisajes reales.

Se intentará dotar a los corredores de parámetros de comportamiento acordes con sus características.

Se prevé que los menús incluyan fichas de casi todos los ciclistas y equipos del pelotón internacional

corredores con los que tendremos que afrontar todas las carreras de una temporada real. Nosotros decidiremos cuáles de ellos compiten en cada vuelta en función del trazado y del estado de forma y las características de cada uno. El equipo de desarrollo ha contado con el asesoramiento del periodista deportivo Fernando Llanos y con la experiencia del propio Alberto Moreno, que corrió hace años en varios equipos aficionados y conoce en profundidad este deporte. El equipo está a punto de descartar la idea inicial de incluir un modo *arcade* como complemento al manager, ya que, según Moreno, "los jugadores prefieren que la gestión del equipo sea lo más realista posible y es a este aspecto al que queremos dedicar nuestros esfuerzos".

Órdenes desde el sofá

El desarrollo de la temporada coincidirá con los eventos reales y el recorrido de las diferentes etapas estará ajustado perfectamente al trazado real en carretera. Como en *PC Fútbol*, tendremos la oportunidad de ver directamente el resultado de la carrera o bien pasar a un modo visionado en el que podremos controlar las acciones de nuestros ciclistas como si fuésemos el director de equipo, aunque este modo sólo estará disponible en Giro, Tour y Vuelta a España. Al comienzo de cada carrera tendremos que dar las órdenes de equipo a nuestros corredores y ajustar su comportamiento en carrera. Podremos elegir en qué punto kilométrico queremos que se produzca un ataque, marcaremos vigilancias a rivales, prepararemos sprints, etc. Cuando empiece la etapa, seguiremos en directo las evoluciones del pelotón y podremos ir utilizando el menú de órdenes para adaptarnos al desarrollo de la carrera.

La principal dificultad que está encontrando el equipo de desarrollo es reproducir de forma realista las características y actitudes de los corredores reales que sirven de modelo. Como explica Moreno, "de poco serviría que Pantani tuviese asignados muchos puntos de escalada si cuando llega la montaña no ataca". Las posibilidades en carrera son enormes y crear unos parámetros de comportamiento adecuados a cada situación se nos antoja de lo más complicado, pero también creemos que será uno de los puntos de los que depende el éxito de *EuroTour Cycling*.

Pudimos ver el modo visionado en funcionamiento y la impresión fue muy buena. El motor gráfico aún está en fase de desarrollo, pero ya parece confirmado que el aspecto final va a estar a un nivel más que aceptable. El pelotón se comporta como lo haría en la realidad, agrupándose en zonas llanas, desperdigándose cuando se empina la carretera y formando abanicos en la preparación de los sprints.

El proceso de desarrollo se acerca a las últimas curvas y ya se divisa en el horizonte la línea de meta. De este sprint final puede depender que el juego llegue escapado o acabe en el furgón de cola, pero lo visto hasta ahora hace concebir serias esperanzas.



El pelotón marcha agrupado. Hay que estar muy atento a los cortes y posibles ataques.



JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

C. ROBLES

E. ARTIGAS

J. J. CID

E. MOREAU

M. ROMÁN

ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR SEBASTIÁN UTRERA, DE MÁLAGA.

Tíos, os juro que tengo el graduado escolar y hasta algunos cursos de bachillerato. Pero cuando intento jugar a *Red Alert 2*, no sé, me siento idiota. No sé qué tengo que hacer, ni siquiera tengo muy claro cómo mover mis tropas. Y me matan en medio minuto. A lo mejor es porque no sé mucho inglés, no suelo jugar a juegos de estrategia. No sé, puede que esto no sea lo mío. Ahora, si alguna vez aprendo a jugar, parece que sólo tiene 12 niveles por bando y que eso te lo pasas en un suspiro. Encima. Yo le pongo un 3 sobre diez (es bonito). Le subiré la nota el día que descubra cómo funciona.

Respuesta: Sebas, esto no es que sea exactamente un análisis a la contra. Más bien es un elocuente grito de rabia e impotencia. Pero nos hemos reído mucho con tu mensaje. Por eso lo publicamos. Ánimo, y a seguir aprendiendo.

Envíalos a ANÁLISIS A LA CONTRA

Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona.

LA CUENTA ATRÁS



Marco Polo Moreau se fue a París por la patilla. Y conoció a este tipo en el cuartel general de Arxel Tribes.

Este mes hemos encontrado la panacea, la receta mágica que nos permitirá olvidarnos de cierres histéricos y jornadas de 24 horas con el candado en la puerta de la redacción. Tiene un nombre. Se llama Reunión. Y ya hemos hecho una. Problema resuelto.

Faltan cuatro semanas:

Sánchez Jr. (no confundir con Sánchez Senior) nos convence de que pongamos en práctica su innovador plan. Vamos a reunirnos. Todos. Hablaremos durante horas de lo duro que es trabajar en *Game Live*. De lo terribles que han sido esos dos meses en que nos hemos quedado sin vida privada. Y encontraremos Soluciones. ¡Qué bello es vivir!

Faltan tres semanas:

Viajamos, alternamos, nos divertimos. Pasamos por la redacción, sí, pero sólo por aburrimiento. Y para estrenar el nuevo armario, lleno hasta arriba de juegos. Podríamos empezar a trabajar, pero total ¿para qué? El cierre no tiene por qué preocuparnos. Nos hemos reunido. Lo hemos resuelto.

Faltan dos semanas:

¿Cómo, que a pesar de la mandanga aquella de la Reunión hemos vuelto a las andadas? ¿Que nos esperan otras dos semanas de infierno? Esta editorial es insaciable. ¿No hicimos un número uno y un dos? ¿Cómo es que ahora quieren un tres? Sí, hombre, a este paso van a hacer que trabajemos todos los meses.

Falta una semana:

Erwan se fue a París a hablar con el director creativo de Arxel Tribes. "Preparan una aventura gráfica", nos dice en su llamada a cobro revertido desde el aeropuerto. Font también nos llama. Desde la sede de Black Cactus, en Londres. Dice textualmente: "Juego. Teléfono. Mi casa".

Hora cero:

Celebramos el cumpleaños de Sánchez (Junior) con una bacanal de golosinas y pescaditos salados. Y, ya de paso, cerramos la revista. Venga, corriendo a imprenta. Menudos somos nosotros para que 164 paginuchas de nada nos amarguen la vida.

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Éste ha sido, qué duda cabe, el mes de *Giants*. Nuestro primer 9,5 es uno de aquellos juegos que no pueden liquidarse con cuatro calificativos y alguna frase de cortesía. Después de jugar a lo último de Planet Mooon, el resto de juegos ya no nos parecen tan buenos. Ni la hierba tan verde. Ni el sol tan brillante.



EL BUENO

Qué buenos son los padres Escolapios. Qué buenos son, que nos llevan de excursión. Y qué bueno es Caín, uno de los dos hermanos mutantes que protagonizan *Aiken's Artifact*. Vale, hirió a unos cuantos civiles en cumplimiento de su deber. Pero pidió una segunda oportunidad. Y hasta se implantó un chip de buen comportamiento. Y prometió salvar el mundo.



EL FEO

Giants es un buen juego. Uno de los mejores. Pero eso no quita que su protagonista, el gigante Kabuto, sea muy feo. Vamos, de una fealdad intensa, viscosa. Superlativa. Definitivamente, tanta fealdad no puede ser de este mundo.



EL MALO

Lara Croft es mala. El problema es que hasta ahora nadie lo había notado porque, claro, es guapa. Resultona al menos. Pero en *Tomb Raider Chronicles*, da prueba suficiente de su grado de maldad. Ya no sólo saquea tumbas. Qué va, incluso roba joyas. Hasta se cepilla (vamos, que mata) a cocineros japoneses. Esta chica es una víbora.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma — Textos de pantalla — Voces



- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprarlo sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Innerloop Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas



A saber a qué dedicas tu tiempo libre. Mucho jugar con el ordenador pero muy poco ejercicio, ¿verdad que sí? Bueno, ya que ni te acuerdas de la última vez que derramaste una gota de sudor, al menos **entretente haciendo que este ex miembro de las SAS sude por ti**, entre sabotajes, misiones de reconocimiento y asaltos.

I.G.I PROJECT







Por S. Sánchez

A estas alturas ya podría cambiar de trabajo y dedicarme a asesor militar de cualquier gobierno. No en vano, y por algún misterioso motivo, me está tocando analizar todos los juegos violentos que se publican. Espero que esta coincidencia no acabe afectando a mi equilibrio emocional, prefiero seguir en *Game Live* a que un día se me crucen los cables y acaben sacándome en el Telediario. Creedme, sigo siendo más partidario del amor que de la guerra. Pero éste es mi trabajo, y si Navarrete dice "analízame esto", yo obedezco.

Aclarado este punto, hablemos de *Project I.G.I.* Se presenta David Llewelyn Jones, ex miembro de los SAS y, en la actualidad, agente libre de los gobiernos británico y norteamericano. Este hombre de currículum tan secreto como impecable va a ser el máximo responsable de las más peligrosas misiones especiales que se recuerdan.

Tras la caída de la Unión Soviética, una ex coronel de la KGB decide pasarse al lucrativo negocio de la venta de armas. En un acto de extrema avaricia o de locura, roba un arma nuclear. Ante el riesgo de una catástrofe irreversible, la OTAN toma cartas en el asunto y recurre a los servicios de Jones.

Aunque trabaja para la CIA, este agente tiene más de comando estilo Rambo que de espía de guante blanco. En el vídeo que sirve de introducción, le vemos atarse las botas y repasar el filo de su cuchillo, como hacía el personaje de Stallone antes de entrar en acción. Estos primeros instantes del juego



Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

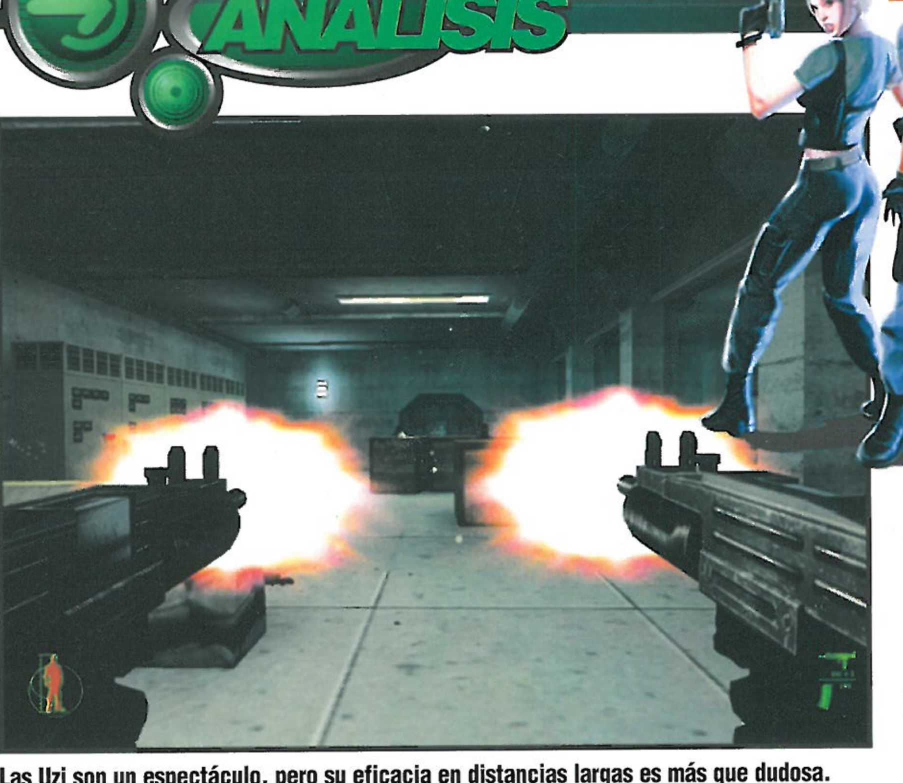
Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.



VEREDICTO

Puede que no sea el mejor juego en su género, pero es muy bueno. La combinación de grandes escenarios exteriores e interiores es muy equilibrada y la historia cumple expectativas. Eso sí, si no te consideras frío y calculador, puedes quitarle tranquilamente medio punto a la nota final.

8



Las Uzi son un espectáculo, pero su eficacia en distancias largas es más que dudosa.

La satisfacción del deber cumplido: ya puedes volver a casa.

nos servirán para conocer a Anya, la joven supervisora que guiará nuestros pasos en los momentos clave. Confieso que viéndola todo el día sentada frente a un ordenador y escribiendo vete a saber qué me entraron dudas de si esta chica era o no una verdadera agente. Pero sin avanzar acontecimientos, al final tuve la oportunidad de ver cómo se las gasta cuando las cosas se ponen feas.

Presenten armas

El juego consta de 14 operaciones en las que deberás realizar dos objetivos principales: localizar a un escurridizo contacto llamado Josef Priboi y enfrentarte a la ex coronel, cuyo nombre clave es EKK.

Project I.G.I. es un *shooter* realista, aunque no tanto como *Rainbow Six* o *SWAT 3*. Pasar desapercibido tiene su importancia, aunque no tanta como en *Thief*. Dispones de munición limitada y debes cruzar una serie de escenarios rebosantes de enemigos, así que la opción de abrirse paso a tiro limpio queda descartada. Como en *Commandos*, la táctica más eficaz es evitar las cámaras de vigilancia, no hacer saltar las alarmas y eludir el campo visual de los centinelas. Las primeras misiones pueden superarse a punta de pistola, pero pronto te verás obligado a recurrir a procedimientos más sutiles, ya que la aglomeración de enemigos hará que te sea imposible recargar tus armas a tiempo.

Project IGI es un juego de acción realista, pero no tanto como Rainbow Six o SWAT 3

Lo peor de todo es que si te matan tendrás que volver a empezar la misión en la que estés, ya que no se puede grabar partida. Es un inconveniente, pero te obliga a aprender de tus errores y asegura una importante descarga de adrenalina en las

TU PRIMERA LECCIÓN

Para que no sea tan dura tu adaptación al mundo del espionaje y el exterminio selectivo, aquí van unos consejitos que te ayudarán en la primera misión.



Pronto descubrirás que si no subes por la escalera no llegarás a ningún sitio.



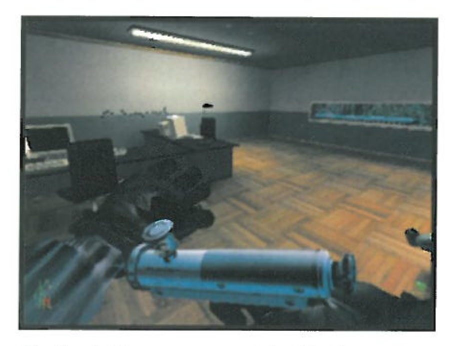
Entra en el edificio y desactiva las cámaras. Cuidado con los dos guardias.



Sube a la torre y usa el rifle francotirador. No te dejes al guardia de la torre de vigilancia ni las cámaras que estén a tiro.



Con el cable llegarás a la torre de vigilancia. Allí podrás acabar el trabajo de limpieza con el Dragunov.



No desfallezcas: usa el botiquín.



Anya pasa muchas horas frente al ordenador. Debería salir más y hacer algo de ejercicio.



Con el disparo de escopeta, no sólo tú sufrirás retroceso.

AL SERVICIO DE SU MAJESTAD

En 1941, el oficial David Stirling tuvo la idea de crear pequeños grupos (de 4 o 5 hombres) fuertemente entrenados y motivados para que llevasen a cabo acciones especiales tras las líneas enemigas. Así es como nació el SAS, un cuerpo de élite de las fuerzas aéreas británicas. Con el paso del tiempo, además de operaciones militares, también han intervenido en acciones de tipo civil, como el rescate de rehenes de la embajada de Irán en Londres, o en misiones especiales de protección.

situaciones más comprometidas.

Decir que las armas están fielmente reproducidas en un juego ya empieza a convertirse en tópico, pero en *Project I.G.I.* es toda una realidad. Disponemos de 18 armas que, a juzgar por sus características técnicas, reproducen a la perfección el funcionamiento de sus modelos reales. No puedo confirmarte este punto (el arma de mayor calibre que he utilizado en la vida real es un tirachinas), pero sí te aseguro que resultan muy convincentes.

La mayoría de las misiones empezarán con el cuchillo, la Glock 17 y un arma primaria que suele ser la estupenda MP5 con silenciador. Aunque por el camino irás encontrando armas, sobre todo en los arsenales y polvorines, la principal fuente de aprovisionamientos serán los enemigos, que por una extraña razón van armados con AK-47 en el 90 por ciento de los casos. Otras armas que tienen su importancia en el juego son el rifle Dragunov SVD, que tiene un radio de acción de unos 800 m y dispara proyectiles a 828 m/s, el M16A2, que además de un buen calibre tiene un lanza granadas incorporado, o el LAW 80, un lanzacohetes que te permitirá acabar con los tanques sin problemas. Todas son armas de solvencia contrastada, aunque no se incluyen los últimos modelos disponibles en el mercado. La nota de sofisticación tecnológica la ponen los prismáticos de largo alcance y la PDA de Jones (una agenda personal con un mapa digital que indica los objetivos de la misión). Mención aparte merece la jeringuilla, un objeto desagradable que sólo sirve para pincharse en las muñecas.

Un oficio muy duro

En el apartado gráfico, ¿quién iba a decir que el motor de un simulador de vuelo como era el *Joint Strike Fighter*, de 1997, saldría un *shooter* de tal calidad? Tanto los personajes, como las armas y los escenarios pasan la



Desde la torre de vigilancia, salta al tejado de ese hangar. Pero antes acaba con la cámara a la que no tenías acceso.



Sube por la verja para acceder al patio. Pero antes, ¿estás seguro de haberlo dejado libre de enemigos y cámaras de vigilancia?



Abre la puerta pulsando el interruptor. Si no han saltado las alarmas podrás acceder a la última zona sin más problemas.



Aquí está el camión que debes coger. Acércate a él y habrás finalizado tu primera misión.



prueba del algodón. Yo los calificaría de notablemente realistas. Los escenarios son muy amplios y exigen que en todas las misiones le dediquemos varios minutos a tareas de simple exploración. El *zoom* que puede hacer el rifle francotirador es uno de los elementos más admirables del juego, ya que la velocidad de las acciones no se ve afectada como suele suceder en los casos en que se amplia enormemente una parte del escenario.

Los enemigos abundan y la munición escasea, así que debes esforzarte en pasar desapercibido

El ruido específico de cada una de las armas está especialmente conseguido, pero se echa de menos algo más de información acústica. Por ejemplo, ruidos que te permitan detectar la presencia de enemigos en áreas concretas. Que tus rivales sean tan silenciosos te deja en situación de inferioridad, ya que ellos sí que pueden oír cualquier pequeño ruido que hagas y no se lo piensan dos veces antes de activar las alarmas.

A diferencia de lo que ocurre en muchos otros juegos, en éste no basta con poner una puerta por medio para estar a salvo. La resistencia al impacto de las diferentes superficies está muy bien reproducida, y algunas puertas de madera pueden atravesarse con balas. Tus enemigos ya lo saben, y por tanto es muy importante que tú también lo sepas. Aunque muchos aspectos de la IA enemiga están perfectamente trabajados, en algunos casos los rusos demuestran bastante ingenuidad, especialmente cuando les disparas, se agachan... y segundos después se levantan y siguen como si nada. Inocentes.

Hay algunos elementos que diferencian a *Project I.G.I.* del resto de los *shooter*. Por ejemplo, cuando subes una escalera o te lanzas por un cable, el juego pasa a una perspectiva en tercera persona en la que no puedes disparar pero sí soltarte o mover la cámara alrededor de Jones. También abundan los vehículos, desde un helicóptero a un teleférico. No puedes conducirlos, pero sí utilizar alguno de ellos para pasar de un nivel a otro, un detalle que te permitirá disfrutar de estupendas escenas de transición.

En cuanto al apartado multijugador, sencillamente, no tiene. Eso se debe a que los desarrolladores del juego han preferido centrarse en la partida solitaria, asegurándose de dejarlo todo bien atado y creando una atmósfera de tensión propia de las mejores películas de James Bond. Es preferible esto a incluir un multijugador rutinario como el que incorporan algunos juegos.

Y hasta aquí puedo contarte. Y perdona, pero te dejo, que acaban de decirme que tengo una llamada de una tal Anya que quiere contarme no sé qué de un secuestro.



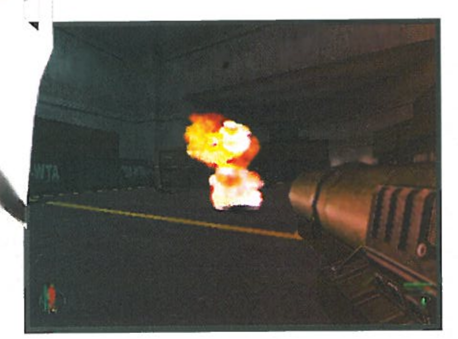
Estos prismáticos permiten detectar dónde se oculta el enemigo.



No pises las rejas del medio a menos que quieras llamar la atención.



La coronel está mal de la azotea. Yo la definiría como sociópata peligrosa.



El lanzacohetes es la opción indicada cuando te enfrentas a un tanque.



Han saltado las alarmas, llegó el momento de dejar que hablen las balas.



1º Campeonato Nacional de Counter Strike 1.0

* Fecha de preinscripción: 15 Diciembre del 2000
* Los equipos serán de 4 jugadores máximo.
* El precio de inscripción es de 3.000 x persona.
* Las bases podéis solicitarlas a cualquier centro Futureland o en la web.
* Los premios serán entregados en la final.
* Al realizar la inscripción GRATIS camiseta.
* Los ganadores obtendrán 50.000 puntos que sevirán para obtener otros premios del Portal Futureland.

Con la colaboración de:























Premios: Premios: Premios: Premios: Premios: Premios: Premios:

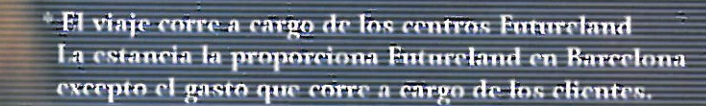
1º PREMIO:
4 Odenador AMD K7 700
Monitor 17 pulgadas multimedia
Placa base supermicro 512k cache
Disco duro SEAGATE 20,1 GB
Tarjeta de sonido Sound balster 128
Disquetera samsung 1,44 MB
CD-Rom Creative 52 x
Ratón logitech
Auriculares con regulador
Alfombrilla
4 Jersey Futureland
4 Juego Half life + Beta Futureland
4 Poster especial Futureland

2º PREMIO:
4 Creative GEFORCE 256 Mb ULTRA II
4 Jerseys Futureland
4 Posters especiales 120x83 cm
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 25 horas
4 Polos verano Futureland
4 Lotes de juegos completos

4º PREMIO:
4 Joy Pad Creative
4 Jerseys Futureland
4 Starcraft + Brood War
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 15 horas
4 Poster 120x83 cm Futureland

3º PREMIO:
4 Joy Pad Creative
4 Jerseys Futureland
4 Creative GEFORCE 256 Mb
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 25 horas
4 Lotes de juegos completos

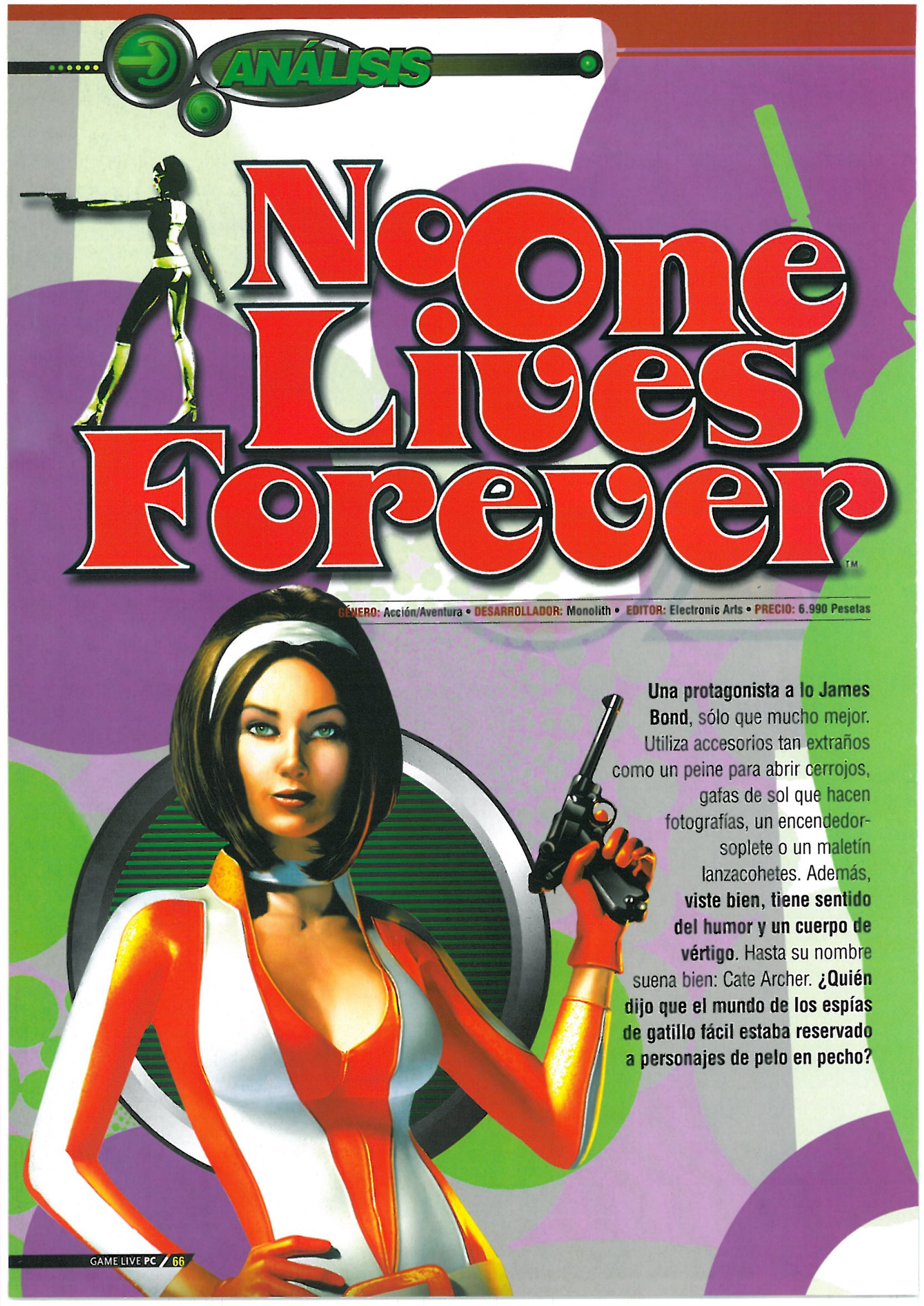
5º PREMIO:
4 Creative Sound live
4 Polos Futureland
4 Starcraft + Brood War
4 Half life + Beta Futureland
4 Bonos de 15 horas
4 Subscripciones mensuales en revista GAMELIFE.



* El viaje corre a cargo de los centros Futureland
La estancia la proporciona Futureland en Barcelona
excepto el gasto que corre a cargo de los clientes.

No One Lives Forever™

GÉNERO: Acción/Aventura • DESARROLLADOR: Monolith • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: 6.990 Pesetas



Una protagonista a lo James Bond, sólo que mucho mejor. Utiliza accesorios tan extraños como un peine para abrir cerrojos, gafas de sol que hacen fotografías, un encendedor-soplete o un maletín lanzacohetes. Además, **viste bien, tiene sentido del humor y un cuerpo de vértigo**. Hasta su nombre suena bien: Cate Archer. **¿Quién dijo que el mundo de los espías de gatillo fácil estaba reservado a personajes de pelo en pecho?**



Cuando la cosa se pone fea, no hay táctica que valga. Dispara a discreción y, a ser posible, apuntando a los órganos vitales.

Por G. Masnou

En el mundo del desarrollo de juegos para PC hay una regla no escrita que funciona en la inmensa mayoría de los casos: no eres nadie hasta que no desarrollas un *shooter* 3D en primera persona. Y es lógico, ya que casi todos estos juegos exigen un periodo de programación de entre tres y cuatro años, mucho presupuesto y una campaña de marketing que los presente como "el mejor en su género" o "el juego más grande del mundo". Por supuesto, un *shooter* que se precie debe salir al mercado lustros después de la fecha anunciada. Los rumores sobre despidos fulminantes en el equipo de desarrollo y el continuo goteo de imágenes que luego no tendrán nada que ver con lo que se edite también forman parte del ritual.

Monolith ya intentó entrar en el selecto club de los *shooter* 3D con *Shogo: Mobile Armour*, pero la verdad es que su intento se quedó a años luz de los gigantes del género. Y todo por culpa de un motor de gráficos que hizo que, yo al menos, me acordase un montón de veces de los padres, tíos y abuelos de los programadores.

Por eso sorprende un poco que hayan vuelto a la carga con el mismo motor, Lith Tech, y aun así prometan que su nuevo título, *No One Lives Forever*, es "el juego 3D definitivo". Aunque pueda parecerlo a simple vista, este juego NO se basa en una película de James Bond. Su protagonista es la muy sugerente Cate Archer, que sólo comparte con James la nacionalidad británica y la profesión de espía de lujo al servicio de Su Majestad. Cate forma parte de una agencia llamada U.N.I.T.Y y se enfrenta a las siniestras fuerzas de H.A.R.M, una secta destructi-



Cada vez que recargas el arma pierdes unos segundos muy valiosos.


El lujo y el dinero siempre van de la mano. En especial si se trata de la casa de un rico narcotraficante.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

Idioma Textos de pantalla (España) Voces (España)

VEREDICTO

Gráficos seductores, niveles de un diseño y un acabado impecables, una IA que en ocasiones hará que te sientas estúpido y la permanente sensación de encontrarte en el interior de una verdadera película de espías. Lo mejor que puedo decir de *No One Lives Forever* es que mejora en cada partida, algo que pasa con muy pocos juegos.

9

NOFL ofrece, simplemente, jugabilidad a raudales

va que cuenta con armas biológicas en su inmenso arsenal. *NOLF* consta de quince misiones distintas fraccionadas en sesenta niveles (sí, has oído bien) que se desarrollan en Europa, África y América. Y todo sintetizado en dos CD.

Llámalo milagro

Pero nada de todo lo anterior parece demasiado impresionante, ¿verdad que no? Así que te preguntarás qué ofrece este juego que no tengan sus competidores. Y la respuesta es: jugabilidad a raudales. Simplemente. En *NOLF*, puedes hacer mucho más que accionar palancas y encontrar llaves. Realmente la variedad de acciones a realizar es brutal. Las misiones no sólo son variadas, también resultan condenadamente divertidas. Acciones de sabotaje, inmersiones con escafandra en aguas infestadas de tiburones, robo de documentos de instalaciones secretas... Todo lo que te permite hacer *NOLF* es tan apasionante que lo más probable es que no te separes ni un palmo del teclado y te termines el juego en un periquete. Aun así, las algo más de 20 horas que tardará un jugador experto en finalizar *NOLF* me parecen más que suficientes, más si consideramos que *Star Trek Voyager: Elite Force* o *Heavy Metal F.A.K.K 2* no duraban ni la mitad.

¿Qué más puede exigírsele a un juego de estas características? ¿Una buena IA, por ejemplo? Pues *NOFL* la tiene, vaya si la tiene.



Entre tus cometidos estará la protección de personalidades.

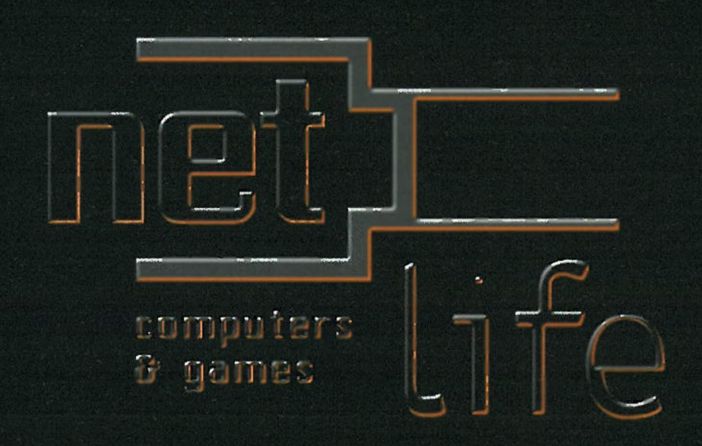
Tus enemigos saben perfectamente lo que se traen entre manos: una huella en la nieve, el haz de una linterna o un sonido brusco bastarán para que detecten nuestra presencia y huyan o (¡peor!) se escondan tras una puerta y nos cosan a balazos sin asomar la cabeza. Poca broma con estos tipos, será mejor que renuncies a la silvestre táctica de abalanzarte sobre los enemigos y disparar como un poseso. A no ser que te guste morir muy a menudo.

Obstáculos encontrarás muchos y de todas formas y colores. Tuya es la decisión de cómo intentas superarlos, pero te aseguro que éste es uno de los *shooter* que mejor equilibran acción directa y sigilo. Todo dependerá de un par de factores, la rapidez de tu mente y tu actitud hacia el juego, es decir, si prefieres convertirte en un mago del sigilo o prefieres fiarlo todo a tu habilidad con el gatillo. Debes tener en cuenta que en *NOFL* no podrás recoger del escenario ítems de vida, aunque sí abundan las armaduras y protecciones diversas que permitirán a Cate cruzar pantallas sin un rasguño en su escultural cuerpo.

Ametralladoras y caniches

Los programadores han incluido una enorme diversidad de artículos y armas a tu disposición. Éstos van desde el típico rifle de francotirador Geldmacher con visión nocturna, el SVD AK-47 de asalto o una Petri Airweight, hasta una ballesta deportiva de caza Sportsman EX. Cada arma utiliza distintos




net
life
computers
& games



La ametralladora es muy efectiva, pero se traga la munición que da gusto.

tipos de munición. Esto, unido a que se les puede agregar silenciadores, miras telescópicas o miras láser, hace del arsenal de *NOLF* uno de los más completos que existen para PC. Respecto a los objetos de espía, decir que el sentido del humor es una constante, utilices el objeto que utilices. El lote incluye perfumes que son ácidos letales, maletines lanza-cohetes, lápiz de labios explosivos o ¡un caniche-robot!

Las escenas de corte son muy abundantes, tanto al principio como al final de cada misión, y le dan al juego una atmósfera realmente cinematográfica. A menudo el excelente guión, la impresionante atmósfera de comedia a lo *Austin Powers* (pero con clase) y un encantador sentido de humor casi logran hacerte olvidar que te encuentras ante un juego de ordenador y no una película. El sonido interactivo acentúa aún más esa sensación, al igual que los ingeniosos diálogos de los personajes no jugadores, que en más de una ocasión deberás escuchar escondido detrás de una puerta.

Las frecuentes escenas de corte contribuyen a dar al juego una atmósfera cinematográfica

Una ambientación muy lograda, un suave sistema de animación y unos seductores efectos de luz hacen de *NOLF* uno de los productos más atractivos visualmente que existen. Las prestaciones del motor Lith Tech 2.0 se han corregido de tal manera que actualmente pueden compararse con los dos mesías del genero, *Quake III* y *Unreal Tournament*. Gracias a esta evolución, el juego se ejecuta siempre de forma muy fluida, incluso en sistemas de gama baja. Puede que alguien se haya sentido un poco decepcionado por la lentitud que en su día demostró la demo del juego, pero las buenas noticias son que estos problemas se debían a una falta de optimización del motor y que la versión final de *NOLF* es infinitamente más estable.

El modo multijugador incluye opciones para LAN e Internet. Hay diez escenarios adicionales que pueden ser disfrutados con el *deathmacth* tradicional, el *free for all* y una divertidísima opción por equipos en la que cada uno de ellos se debe infiltrar en la base rival e intentar fotografiar sus documentos secretos. Los espacios en que trascurre la acción multijugador son tan variados como los de la partida individual y tienen el mismo estilo arquitectónico: un edificio de oficinas en construcción, una ciudad marroquí abandonada... Por cierto, pueden jugar hasta 16 jugadores simultáneamente, con lo que tu vida social puede mejorar si, al igual que yo, te has pasado las dos últimas semanas encerrado en casa jugando al *Monkey Island 4*.

La verdad es que jugar a *NOFL* ha movilizado mis reservas de entusiasmo. No me gustaría parecer exagerado, pero diría que tanto su acabado como su variadísima jugabilidad van a hacer que acabemos considerándolo un clásico. Yo ya me atrevo a votar por él como uno de los mejores juegos del 2001. Después de probar *NOLF*, lo de "una partidita más" será una constante en tu vida.

En busca de la perfección 3D

La guerra tecnológica para obtener el motor de gráficos 3D más potente del mercado está más encarnizada que nunca. A priori parece que los avanzados motores tridimensionales de *Quake III* y *Unreal* son los que consiguen vender mayor número de licencias a los desarrolladores de software. De todas formas, no hay que olvidar que existe una tecnología que cada vez se utiliza en más juegos. Se trata del LithTech Engine de Monolith. Actualmente son muchas las compañías que han adquirido la licencia de este estupendo motor gráfico. Entre ellas, Black Isle Studios, Gathering of Developers e Irrational Games.


Sanity: Aiken's Artifact utiliza la versión 1.5 de Lith Tech.


Shogo fue el primer juego en utilizar el motor creado por Monolith.



Tienes que ir con mucho cuidado, ya que los enemigos son capaces de disparar a través de la puerta si oyen un ruido. Tontos no son y sordos tampoco.

Un, dos, tres, responde de una vez

¿Te crees un genio de los videojuegos de espías? ¿Eres capaz de distinguir unas alpargatas de unos zapatos con lanzacohetes incorporados? ¿Te gusta beber Martini? Bien, pues ahora es el momento de demostrarlo.

1. ¿Quién sobra?
a) James Bond b) Mata-Hari c) John Carmack

2. ¿Cuál de éstos no es un juego de espías?
a) Spycraft b) Deus Ex c) Flying Heroes

3. ¿De qué marca era el coche utilizado por Bond en *El mundo nunca es suficiente*?
a) Renault b) BMW c) Mercedes

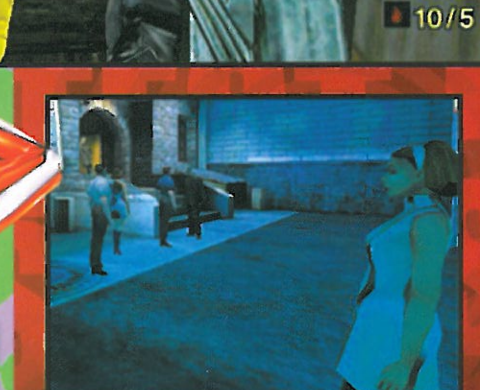
4. ¿Quién creó a James Bond?
a) John Romero b) Ian Fleming c) Jordi Navarrete

5. ¿Cuál de estas organizaciones de espionaje es ficticia?
a) KGB b) MI5 c) Unity

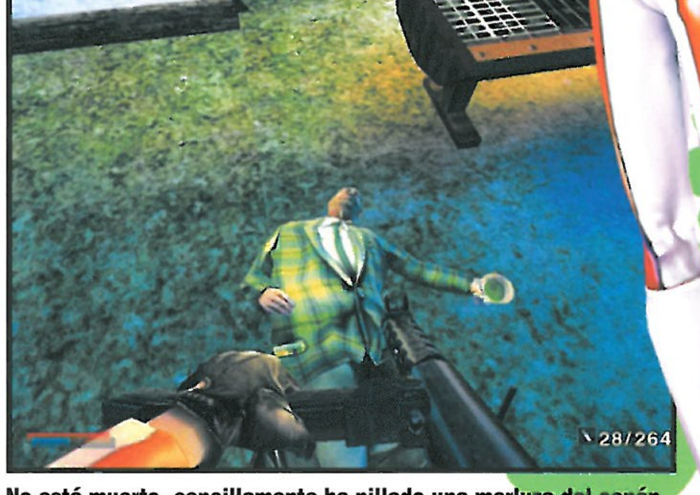
De una a tres respuestas acertadas: No pasas de "simulacro de espía". Será mejor que te olvides del tema y te vayas a dormir.

De cuatro a cinco respuestas acertadas: Lo tuyo es descodificar mensajes secretos, cenar con chicas impresionantes y salvar el mundo una vez por semana. ¡Buen trabajo!.

Respuestas correctas: 1)c 2)c 3)b 4)b 5)c



Utiliza tus dotes de persuasión para que la chica de la derecha distraiga a los gorilas de la entrada.



No está muerto, sencillamente ha pillado una merluza del copón.



La precaución siempre es buena compañera. Si hay que disparar, se dispara. Pero disparar por disparar...



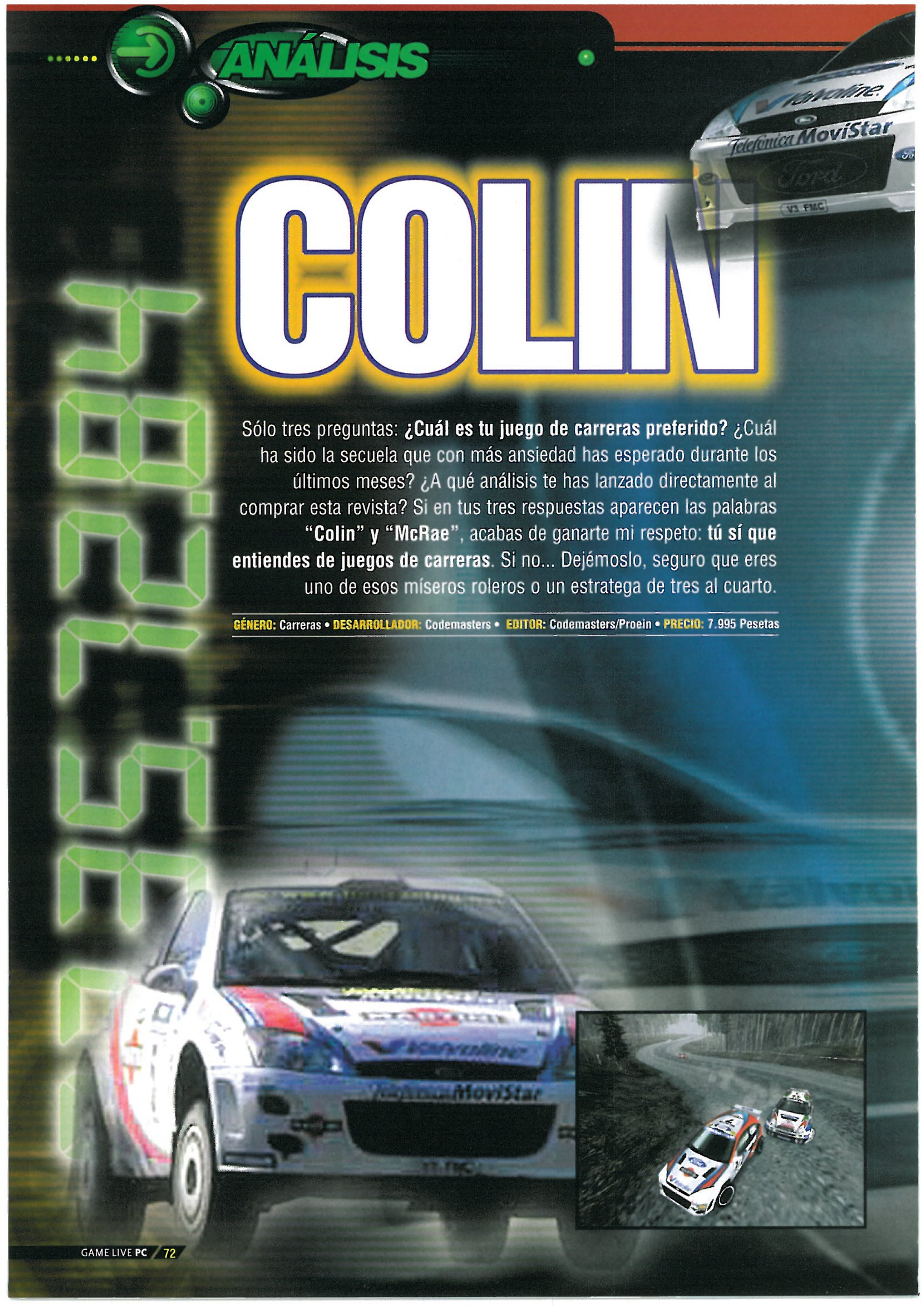
No creo que ésa sea muy buena idea. De todas formas, tienes que salir de aquí como sea.



Este tipo con falda es Magnus Amstrong. Pertenece a la H.A.R.M. y es un experto en explosivos y demoliciones.



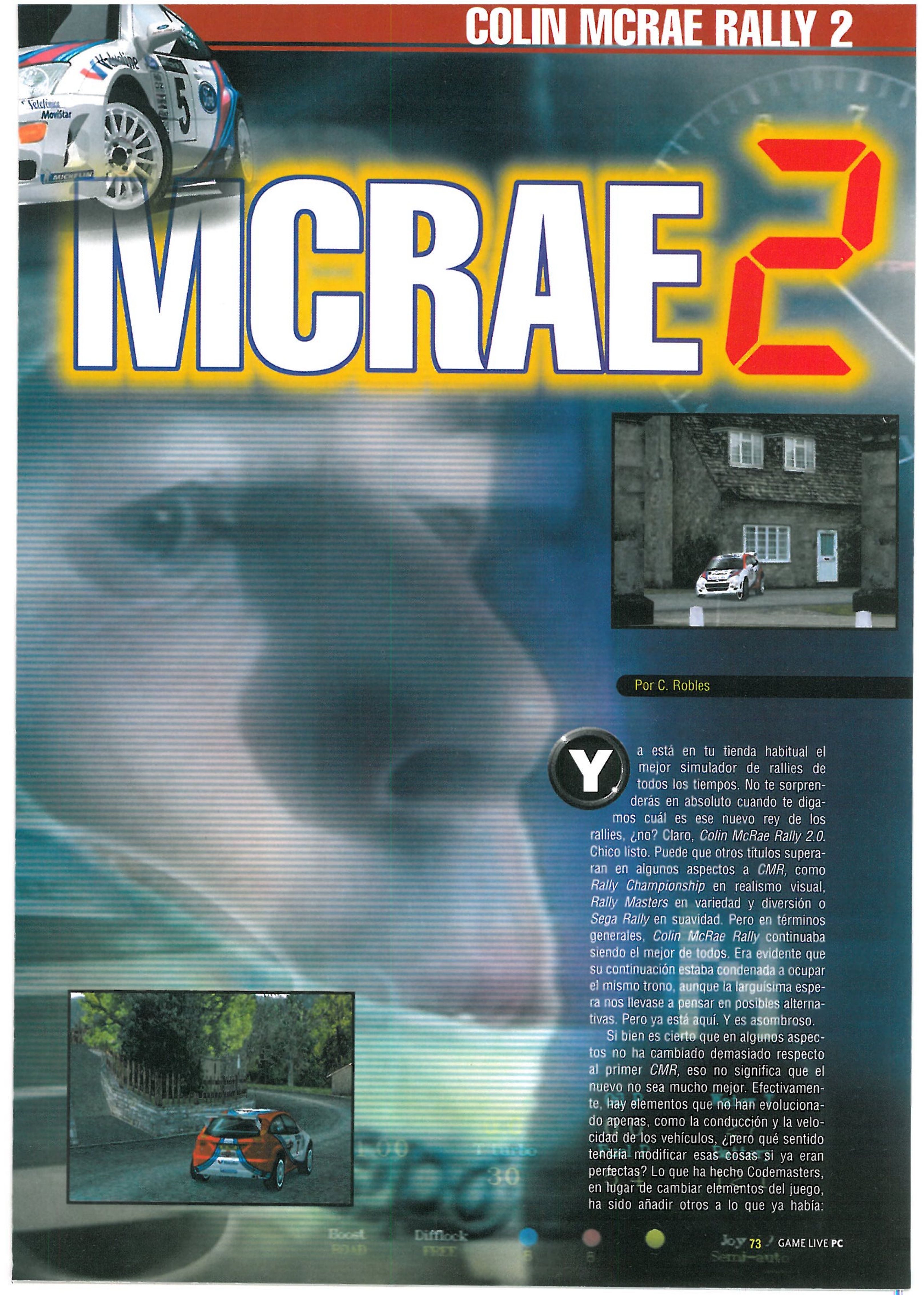
Observa los devastadores efectos del lápiz de labios explosivo.



COLIN

Sólo tres preguntas: **¿Cuál es tu juego de carreras preferido?** ¿Cuál ha sido la secuela que con más ansiedad has esperado durante los últimos meses? ¿A qué análisis te has lanzado directamente al comprar esta revista? Si en tus tres respuestas aparecen las palabras **"Colin" y "McRae"**, acabas de ganarte mi respeto: **tú sí que entiendes de juegos de carreras**. Si no... Dejémoslo, seguro que eres uno de esos míseros roleros o un estratega de tres al cuarto.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Codemasters • **EDITOR:** Codemasters/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas



MCRAE 2

Por C. Robles

Ya está en tu tienda habitual el mejor simulador de rallies de todos los tiempos. No te sorprenderás en absoluto cuando te digamos cuál es ese nuevo rey de los rallies, ¿no? Claro, *Colin McRae Rally 2.0*. Chico listo. Puede que otros títulos superaran en algunos aspectos a *CMR*, como *Rally Championship* en realismo visual, *Rally Masters* en variedad y diversión o *Sega Rally* en suavidad. Pero en términos generales, *Colin McRae Rally* continuaba siendo el mejor de todos. Era evidente que su continuación estaba condenada a ocupar el mismo trono, aunque la larguísima espera nos llevase a pensar en posibles alternativas. Pero ya está aquí. Y es asombroso.

Si bien es cierto que en algunos aspectos no ha cambiado demasiado respecto al primer *CMR*, eso no significa que el nuevo no sea mucho mejor. Efectivamente, hay elementos que no han evolucionado apenas, como la conducción y la velocidad de los vehículos, ¿pero qué sentido tendría modificar esas cosas si ya eran perfectas? Lo que ha hecho Codemasters, en lugar de cambiar elementos del juego, ha sido añadir otros a lo que ya había:





CMR2 no sólo es una lección de jugabilidad virtualmente sin límites. Sus gráficos también son fabulosos.

En este *CMR* las pistas sobre asfalto son mucho más difíciles y estrechas que en el primero.

más polígonos, mejores texturas, más modos de juego, un montón de opciones multijugador, etc. *Colin McRae Rally 2.0* es como *CMR*, pero más y mejor. La misma conducción, pero con mejores averías en tiempo real y más apartados mecánicos que reparar. La misma sensación de velocidad, pero con texturas mucho más definidas, escenarios casi reales y espectaculares efectos de luz. El mismo sistema de curvas y obstáculos, pero con más variedad de giros y mejores comentarios del copiloto. Y así, hasta el infinito.

Colin sigue creciendo

Ahora, el copiloto no sólo te informa de cómo son los giros y obstáculos a los que vas a enfrentarte, sino que también te dice a cuántos metros están para que apures lo mejor posible la aceleración y la frenada en cada caso. Esta novedad, que en un principio podría parecer poco importante, llega a cambiar por completo tu forma de conducir en las etapas más difíciles. No es lo mismo pilotar en función de lo que ves, que hacerlo pensando en lo que sabes. Y saber cuán-

CURSO RÁPIDO DE MECÁNICA

Son muchas las características de tu vehículo que puedes modificar de cara a la carrera, pero sólo tendrás 60 minutos "virtuales" cada dos etapas para invertir en esos cambios. Cada modificación cuesta un cierto número de "minutos", así que elige bien los arreglos que quieres hacer.



Caja de Cambio: Tarda 16 minutos en arreglarse, pero las consecuencias de su deterioro son terribles: una pérdida sustancial de aceleración y tracción. Cuídala.



Suspensión: Su importancia depende del terreno: si la pista es abrupta y predominan los derrapes, puedes permitirte una suspensión dañada. Pero sólo en ese caso.



Dirección: Si está dañada, el coche tarda más en girar. Así que, si no la arreglas, sólo tendrás que girar con más anticipación. En asfalto es importante tener una dirección impecable, claro.



Tubo de escape: Sólo requiere cuatro minutos de reparación y tener un tubo de escape roto puede suponerte la pérdida de 30 caballos. Importantísimo.



Ejes: Su mal funcionamiento hará que el resto de los elementos del coche acaben destrozados. Arréglalos siempre o te arrepentirás.



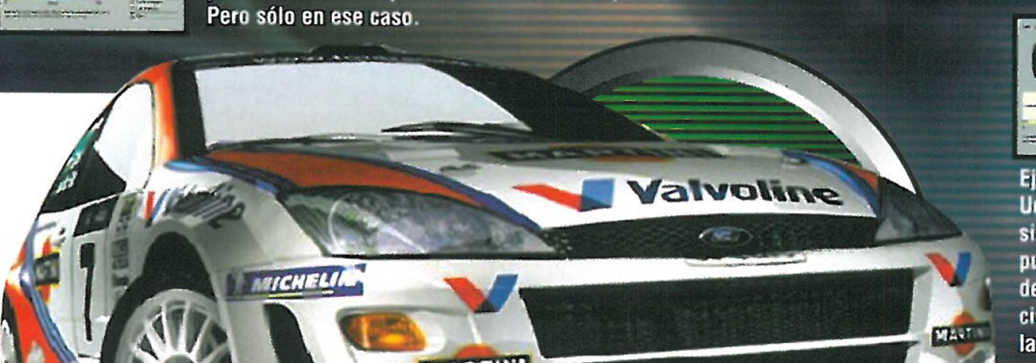
Turbo: Arréglalo si puedes invertir en ello ocho minutos. Tenerlo estropeado plantea los mismos problemas que tener daños en la caja de cambio.

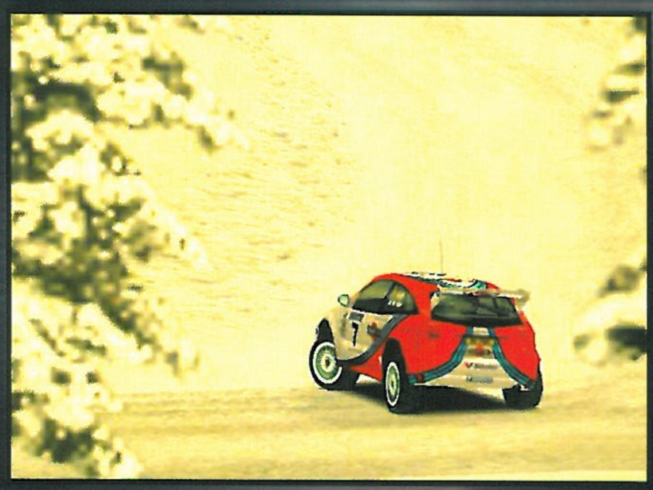


Eje de Transmisión: Un eje de transmisión muy afectado puede hacerte perder mucha aceleración. Si está regular, puedes aguantar con él.



Diferencial: No suele resultar dañado casi nunca y su perfecto funcionamiento sólo es imprescindible en pistas de asfalto o si hay muchas rectas.




Si quieres amaneceres como éstos, sólo los encontrarás en el *CMR 2.0* para PC. Rechaza imitaciones.


El modo arcade siempre acogerá a los incondicionales de las emociones fuertes e inmediatas.

El nuevo Colin es también mucho más variado en lo que a escenarios y circuitos se refiere


El Focus es el protagonista indiscutible del juego. Faltaría más.

Tantos coches en pantalla pueden afectar al flujo de *frames*.

to falta exactamente para encontrarse con una zanja, un muro o un estrechamiento puede resultar vital.

El nuevo *Colin* es también mucho más variado en lo que a escenarios, circuitos y países se refiere. Son ocho las localizaciones, cada una con su montón de circuitos diferentes y sus peculiaridades climatológicas. También se han añadido algunas etapas especiales, a base de circuitos dobles conectados, como en *Rally Masters,* donde se compite contra otro coche en tiempo real. Los diferentes terrenos son similares a los que ya aparecían en el primer *CMR*, la diferencia es que las elecciones que haces al configurar el vehículo y los elementos del coche que resultan dañados modifican por completo la conducción. Si en el primer juego un error al seleccionar el tipo de neumáticos no suponía más que la pérdida de unas cuantas décimas, aquí un fallo así puede hacer que vuelques. Lo mejor para empezar (como en casi todos los juegos) es mantener la configuración mecánica por defecto, que suele ser la idónea para cada etapa. Ya tendrás oportunidad de experimentar con el tiempo, cuando te atrevas a utilizar marchas manuales.

A los rallies individuales, las pruebas contrarreloj y el modo campeonato del primer juego, se les han añadido un modo *arcade* y diversas opciones multijugador. En el modo *arcade* compites contra otros seis coches en tiempo real, algo que puede llegar a ralentizar los gráficos un poco si tu PC no tiene la suficiente potencia. Un modo divertido si quieres acción instantánea. Aunque, por supuesto, el plato fuerte continúa siendo el campeonato: tú, tu copiloto y tu coche, contra el temible reloj.

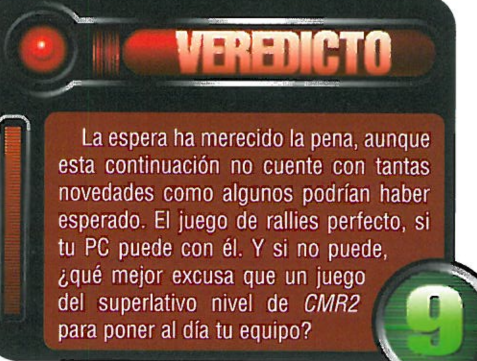

Aún faltan muchas horas para que consigas desbloquear este imponente Lancia Delta Integrale.

Sólo para tus ojos

El apartado gráfico no tiene desperdicio. La resolución de las texturas es fantástica y el funcionamiento del juego es óptimo con casi cualquier tarjeta aceleradora. Aunque, eso sí, necesitas velocidad y memoria por un tubo. Nadie debería perderse los efectos de luz de los amaneceres, el brillo cegador del sol en la cara cuando subes los puertos catalanes, las chispas de la chapa al rozar las piedras de los puentes, las sombras de los vehículos, el humo y el polvo que desprenden las ruedas en los derrapes. Puede que te exija una fuerte inversión en hardware, pero no te quepa duda de que cualquier sacrificio será recompensado. Y con creces.

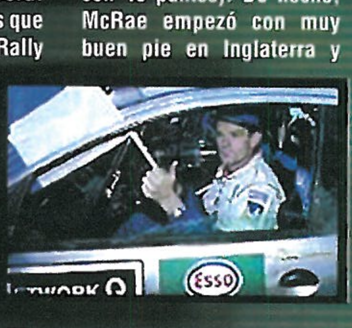
Se supone que en los análisis llenos de elogios, como éste, hay que acabar enumerando como de pasada una larga lista de defectos que bajan el juego a la tierra y sir-





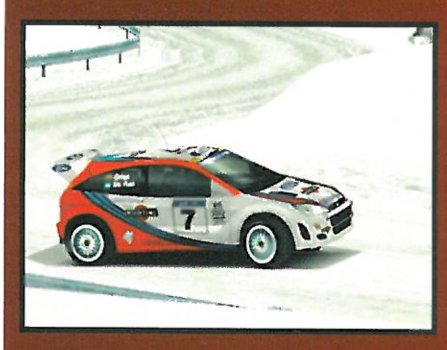
¿El mito en horas bajas?

El nombre de *CMR2*, como el de *CMR*, responde a uno de los pilotos de rallies más importantes de todos los tiempos, Colin McRae. Sin embargo, parece que el escocés no está pasando por el mejor momento de su carrera. Hace tan sólo unos días que ha finalizado, con el Rally de Gran Bretaña, el Campeonato Mundial de Rallies. Nuestro amigo McRae ha quedado en cuarta posición, con 43 puntos, por detrás de su compañero de equipo (nuestro español predilecto, Carlos Sainz, con 46 puntos). De hecho, McRae empezó con muy buen pie en Inglaterra y había esperanzas de que alcanzara al menos la segunda o tercera posición en la general, pero tubo que retirarse en la primera jornada a causa de un accidente (volcó en una curva). Al menos, gracias a la brillante actuación de Sainz, Ford ha obtenido la segunda posición en el campeonato de marcas. ¿Y quién ha ganado el Mundial, entonces? ¿Burns? Pues tampoco. Al final, ha sido un debutante llamado Marcus Gronholm el que se ha alzado con la victoria al volante de su Peugeot. Vivir para ver.



ven para justificar que la nota no sea excelente. Por una vez me voy a ahorrar este trámite. No puedo hablar de defectos porque ¡no los hay! Es una sensación extraña y reconfortante verte obligado a reconocer que un juego roza la perfección. Podemos quejarnos de lo mucho que ha tardado en llegar esta continuación o de las altas prestaciones de hardware que exige para ser disfrutado en todo su esplendor. Podemos quejarnos de que no funcione sin aceleradora y hasta protestar por lo poco (casi nada) nuevo que ofrece con respecto a la versión para PlaySation. Pero ésas son quejas que tienen que ver con el entorno del juego, con sus circunstancias. *Colin McRae 2.0*, en sí, no tiene ningún defecto. Al menos ninguno que yo haya sido capaz de encontrarle. Quejarse de algo sería, además de injusto, muy poco elegante.

El modo *arcade* es más divertido contra jugadores humanos.



El Focus es el coche más equilibrado en cuanto a prestaciones. Al menos, en el juego.



Las pistas de nieve son algo más difíciles que en el primer *CMR*.



Las averías pueden ser particularmente molestas sobre hielo o nieve.

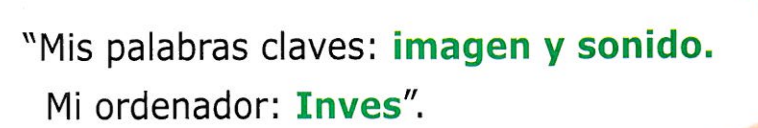




Inves Crivillé.



Inves Blaster PC





Inves PC powered by Microsoft





Inves tiene un ordenador para las necesidades de cada usuario.
Estas familias de ordenadores Inves incorporan procesadores Intel® Pentium® Celeron™ y Pentium® III, memoria hasta 256Mb, disco duro hasta 40 Gb, CD-ROM, DVD, acelerador gráfico, altavoces de sonido envolvente, micrófono, módem 56K, sistema operativo Microsoft Windows Me, CD de recuperación del sistema. Software según modelos: GP500, International Rally Championship, Aliens versus Predator, Rollcage, Expandable, Evolva, Freepace, Microsoft Encarta, Atlas y Enciclopedia, Programa de Contabilidad Proa, Programa de Gestión de Empresas Proa, E-optionet (según modelo).
Garantía de un año en domicilio en hardware y software suministrado con el equipo.

Busca ya el tuyo en grandes almacenes, grandes superficies y tiendas especializadas.

Puedes tener tu Inves con monitor Inves de 15" desde 129.900 ptas + IVA.

Conexión gratuita 1 año a Internet y cuenta de correo electrónico. www.inves.es



GIAN



GÉNERO: Acción/Estrategia • **DESARROLLADOR:** Planet Moon Studios • **EDITOR:** Virgin Interactive • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

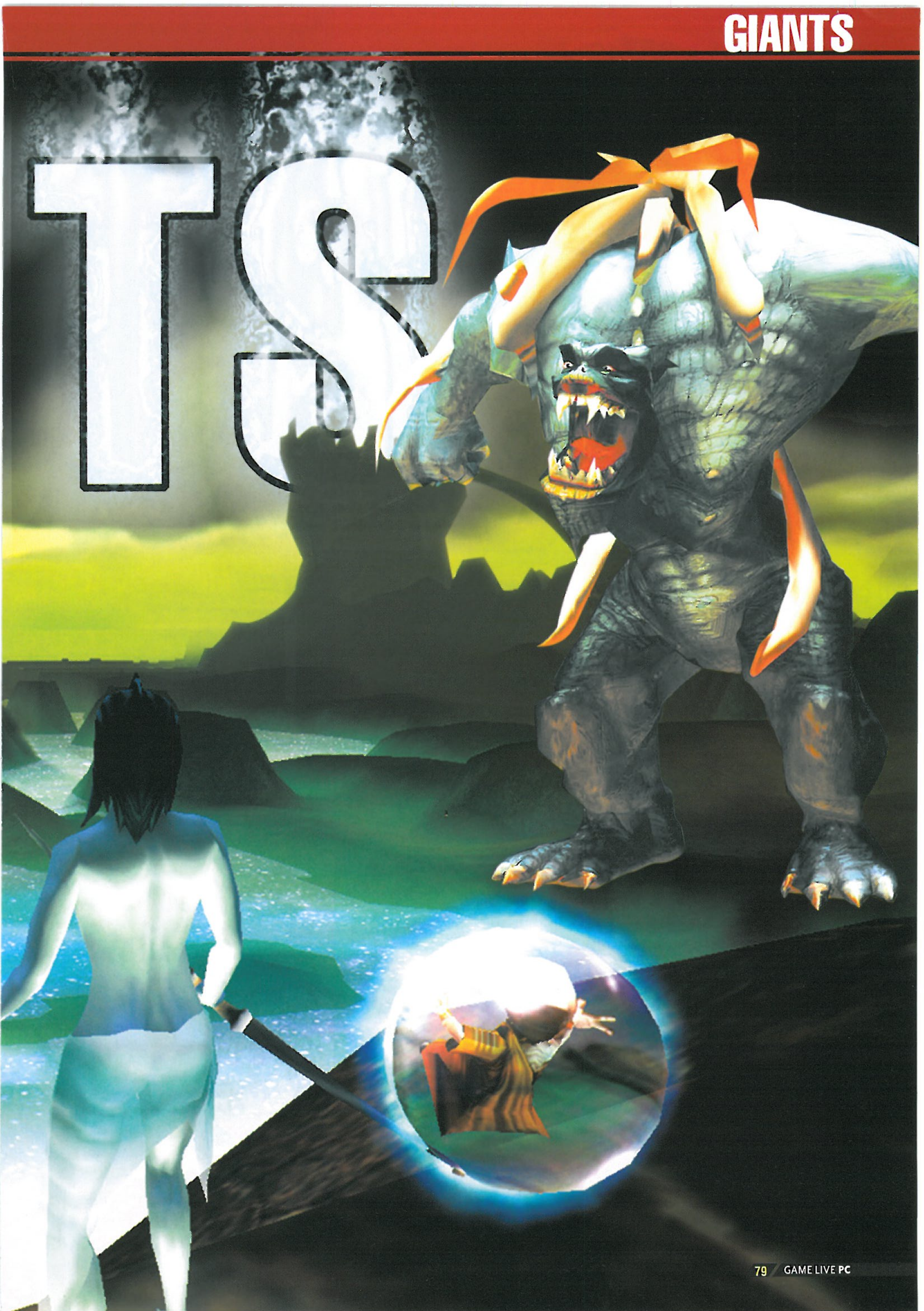
Seguro que te has hartado de oír cosas sobre Giants. Que si es colorista, que si es original, que si es lo más divertido que le ha pasado al género humano desde la invención de la dinamita... Vamos a abusar de tu paciencia una vez más para contarte lo grande que es este juego. **Sintoniza nuestro dial, porque** esta vez vamos a hablarte del Giants que **está en la calle**. De la poco menos que perfecta versión definitiva.

Por S. Sánchez

Mi primera impresión sobre *Giants* no pudo ser más favorable. El único problema es que sólo tuve acceso a un número muy limitado de misiones, las suficientes para despertar mi curiosidad y hasta mi entusiasmo, pero no para saciar del todo mi hambre y sed de *Giants*. Por eso, en cuanto la versión final del juego apareció como por arte de magia sobre la mesa del redactor jefe, me abalancé sobre ella y corrí a instalarla en mi disco duro. Incluso tuve que afilar los codos para que nadie me arrebatase lo que era mío.

La campaña individual empieza con la primera misión de una de las razas, los Meccaryns. A medida que avanzas, esta raza de alienígenas fascinados por la alta tecnología es sustituida primero por las Azotes del Mar y luego por el Gigante Kabuto. Si no fuese porque tanto unos como otros son extraordinariamente divertidos, yo hubiese preferido tres campañas separadas, pero no voy a protestar por este detalle.

El juego está ambientado en un planeta formado por 15 islas principales en las que coexistían unas criaturas llamadas Azotes del Mar, los inocentes Listillos y alguna que otra especie autóctona. Siguiendo el comportamiento típico de las especies "inteligentes", las Azotes usaban su conocimiento para investigar las artes mágicas hasta que un día de infausto recuerdo se les ocurrió crear a un gigante para que las protegiese. Y así nació Kabuto, un tipo egoísta y solitario que pronto se hartó de defender a sus creadoras y optó por declararse en guerra contra el mundo. Por si fuera poco, un grupito de alienígenas (los Meccs) que iba de vacaciones al planeta Majorca, sufre una avería y se ve obligado a aterrizar en La Isla. Al descubrir los múltiples encantos de este paraíso natural todavía virgen, deciden solucionar el tema de la avería sin prisas, cosa que no hará la menor gracia ni a las Azotes ni a Kabuto.


TS





Volvemos a la base. Y con el turbo puesto.



Tus compañeros Meccs dispararán cuando tú dispares, pero eso no significa que te estén cubriendo la espalda.

Parte del atractivo de este delirante argumento es que los Meccs se comportan como los turistas británicos que visitan las Baleares año tras año. En la beta que probamos, hablaban inglés con un cerradísimo acento que hacía mucho más claro este paralelismo, algo que, por desgracia, se ha perdido en la necesaria pero poco cuidadosa traducción al español. Aun así, la presencia de los diminutos Listillos asegura que el listón del humor se mantenga siempre alto. Aunque no son una de las razas con las que se puede jugar, estas criaturas tienen un papel central tanto en la partida individual como en los modos multijugador. Ya sea como informadores, *power ups* a su pesar, trabajadores forzosos o recursos puntuales, los Listillos siempre sirven para algo.



VEREDICTO

Cuando cae en tus manos una obra maestra de la magnitud de *Giants*, no te queda más remedio que intentar convencer al jefe de que debes jugarlo durante semanas para hacer un especial de 100 páginas. Como era de suponer, no se lo ha tragado, así que voy a tener que disfrutar de esta joya en mi ¿tiempo libre?

9,5

Un paraíso en guerra

Giants es un juego de acción con un importante componente estratégico. Para empezar, hemos de ser conscientes de que las tres razas son totalmente distintas entre sí. Por un lado están los Meccaryns, muy ágiles y dotados de un considerable arsenal de armamento tecnológico. Las Azotes del Mar no pueden volar con pequeños aparatos, como los Meccs, pero sí tienen la habilidad de desplazarse en línea recta a una velocidad sobrenatural. Su mejor arma son los hechizos, que la princesa Delphi lanza con su arco. Kabuto no es capaz de ninguna de estas sutilezas, lo suyo es el tamaño y la fuerza bruta. Al principio me pareció algo más pequeño de lo que imaginaba, pero en cuanto le llenas la barriga de Listillos, crece hasta llenar la pantalla. Por supuesto, no pude evitar cebarlo para ver cuáles son las máximas dimensiones que alcanza.

Kabuto es un gigante solitario y egoísta que se ha declarado en guerra con el mundo

A diferencia de las otras dos razas, Kabuto no tiene casa ni base. Él es su propia base. Además, pertenece a una especie hermafrodita (lógico, es único en su género) y pone huevos en cuanto come un número suficiente de Listillos. Del interior de los huevos saldrán unas criaturas bastante feas (pero capaces de activar el instinto paternal de Kabuto), que se desvivirá para alimentarlos y asegurarse de que crezcan. Bueno, eso si no se te cruzan los cables y decides tratarlos mal. En ese caso, perderás a unos valiosos aliados en potencia y sufrirás en carne propia el mal humor y la inopinada fuerza de estos pequeñines.

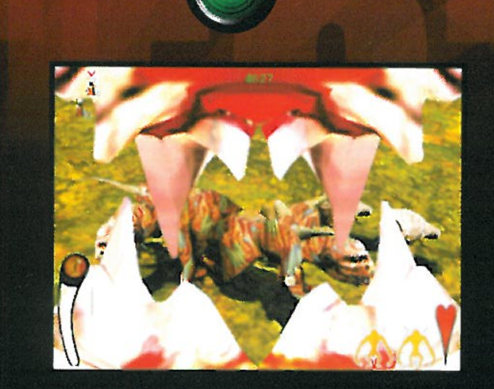


La censura se ha cebado con *Giants*: esta imagen ha pasado a la historia.

Otra de las especies, los Vimps, merece párrafo aparte por las acaloradas discusiones que ha provocado en nuestra redacción. Nadie acaba de tener muy claro qué son exactamente, aunque yo los describiría como una muy marciana mezcla de vaca, oveja y pollo. El caso es que estas criaturas sirven de alimento a Kabuto y a los Listillos, mientras que las Azotes aprovechan sus almas para convertirlas en maná con el que recargar sus conjuros.

Otro, que éste se ha roto

Los gráficos son de los mejores que pueden encontrarse en este momento. Necesitarás una tarjeta aceleradora, pero si la que tienes es de nueva generación, podrás disfrutar de



Los retoños de Kabuto siguen el ejemplo de su asilvestrado papi.



Este pequeño tornado puede serte muy útil si pretendes atacar la base enemiga.



Los Sonak se descomponen en cuanto acabas con ellos.



una serie de prestaciones técnicas (por ejemplo, el Transform and Lighting) a las que muy pocos desarrolladores de juegos sacan partido.

En *Giants*, las tres razas pueden modificar el terreno de una manera u otra. Las Azotes tienen un conjuro que les permite abrir enormes brechas en el suelo, Kabuto provoca temblores de tierra cuando salta y se deja caer como si estuviese participando en un combate de lucha libre y los Meccs tienen una bomba que causa estragos al activarla. Incluso los Sonacks, una de las especies secundarias, tienen capacidad para producir ondulaciones de terreno. Estos continuos cambios en la estructura física del escenario serían un hueso duro de roer para casi cualquier motor de gráficos, pero el creado por Planet Moon, Ammityville, los resuelve satisfactoriamente. Basta con hacer *zoom* en cualquiera de las áreas del escenario (una posibilidad al alcance de las tres razas y que podremos utilizar con total libertad) para que descubramos hasta qué punto es sorprendente el nivel de detalle.

La acción se desarrolla a un ritmo frenético sólo interrumpido por oportunas escenas cinemáticas de enlace que te informarán de lo que debes hacer a continuación. Esas escenas han sido uno de los objetivos de las críticas que ha recibido *Giants*. Eso se debe a que en la mayoría de diálogos no se han cortado un pelo a la hora de incluir las expresiones tan coloquiales como políticamente incorrectas que solemos usar en la mayoría de nuestras conversaciones.

La campaña individual incluye misiones muy originales (de todo, hasta una carrera de turbo-esquís). Éstas pueden acabarse de muchas maneras diferentes, aunque, en mi opinión, se resumen en dos: de cualquier manera o como Dios manda. La forma seria y eficaz de resolverlas supone buscar vías alternativas cuando una parte del escenario está llena de enemigos, no complicarse la vida innecesariamente y centrarse en lo esencial, pero todas esas sutilezas importan más bien poco cuando juegas con el brutal y casi invencible Kabuto. Los Meccs y Delphi pueden compensar la desventaja física con respecto al gigante comprando armamento, conjuros o paquetes de salud en tiendas especialmente diseñadas para ellos.

Los gráficos son de los mejores que pueden encontrarse en este momento

Según tus preferencias, puedes elegir entre la vista en primera o tercera persona.



No por casualidad se llaman Listillos. Uno hace el trabajo sucio y ellos ríen y descansan.

Esta última es mucho más recomendable, ya que te permite ver dónde pones los pies, un detalle cuya importancia no deberías olvidar, lleves la raza que lleves. La IA del juego no tiene que encargarse sólo de los enemigos, sino que, en el caso de los Meccs, también controlará a nuestros compañeros. Te seguirán a todas partes y se comportarán de forma solícita y obediente, pero un poco más de sentido común no les vendría mal, ya que tienden a cruzarse en tu línea de fuego con estúpida frecuencia. Por suerte, son como los buenos vinos y mejoran con el tiempo. Incluso a veces son capaces de tomar sus propias decisiones, no siempre erróneas.

Música para camaleones

La banda sonora del juego ha sido compuesta por Mark Snow, el autor de las de *Expediente X* y *Millenium*. La música de Snow se adapta perfectamente al ritmo del juego. A mí me produce un extraño efecto euforizante y me empuja a lanzarme al combate sin tener muy en cuenta dónde me meto.

Un detalle curioso que no todo el mundo conoce sobre este estupendo juego es que fue pensado inicialmente para aportar algo nuevo a las partidas multijugador. Aun así, la escrupulosa ambientación, la fórmula de juego y los simpáticos personajes hacen que también sea una extraordinaria experiencia en el modo solitario. El modo de combate a muerte es, como era de esperar, excelente, sobre todo porque las razas están muy equilibradas a pesar de sus diferentes características. Cada una de ellas se desenvuelve preferentemente en uno de los medios: los Meccs en el aire, las Azotes en el Agua y Kabuto en la tierra. Así, por ejemplo, las bases acuáticas de las Azotes son relativamente seguras, ya que Kabuto no se desenvuelve nada bien en el agua y a los Meccs se les atragantan las mortíferas pirañas.



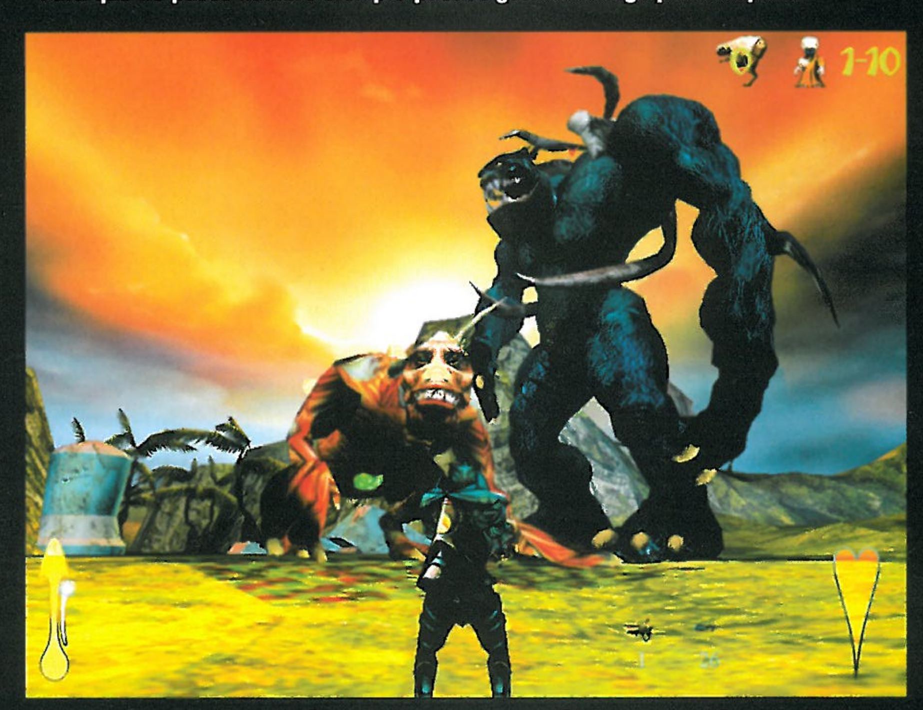
En el juego hay algunas tiendas donde los Meccs podrán comprar armamento y extras.



La guardia de las Azotes del Mar ingenia todo tipo de artilugios para alcanzar los lugares más lejanos.



Para que no pases hambre siempre puedes guardarte algo para después.



Puedes empezar por el más pequeño, pero aun así te espera un duro combate.

Las distintas modalidades de juego multijugador son el combate a muerte, con o sin base, y capturar al Listillo, con o sin base también. Esta última es una divertida variante del clásico juego de captura de bandera en la que entran en juego armas para todos los gustos (especialmente aparatosas las de los Meccs) y todo tipo de sucias artimañas.

Después de ver a los Meccs empleándose a fondo en uno de los combates a muerte de *Giants*, mi pronóstico es que este juego va a convertirse en el nuevo referente de la acción multijugador. El tiempo dirá si pronto veremos tantos juegos inspirados en él como los que produjo en su día *Quake*. Pero, de momento, *Giants* es mucho más que una fuente de inspiración. Es un juego vivo, recién salido del horno. Y todavía lo disfrutaremos plenamente durante varias semanas, tal vez meses.

SUPERVIVIENTES

Un trozo de tierra habitado por tres razas irreconciliables. Si quieres sobrevivir, deberás conocer los puntos fuertes y débiles de cada una.



MECCARYNS

Uno por uno no son una amenaza, pero juntos y bien armados asustan al miedo. Aprende a usar el Jetpack para escalar montañas y familiarízate con el uso del nitro. Sus armas son potentes, pero resisten poco en el cuerpo a cuerpo.

DELPHI



La opción Turbo le permite cruzar escenarios a velocidad de vértigo. Oriéntala hacia las montañas y avanzarás incluso más rápido. El arco le sirve para lanzar sus conjuros, aunque la verdad es que también puede resolver las situaciones a punta de espada. No es recomendable enzarzarse en combates masivos: Delphi es sólo una.

KABUTO



Es grande, pero no invencible. Se trata de tenerlo bien alimentado y no permitir que los disparos le alcancen en la zona verde del vientre, que es su punto débil. Sus saltos producen temblores de tierra.



The LONGEST JOURNEY

GÉNERO: Aventura Gráfica • DESARROLLADOR: Funcom • EDITOR: FX Interactive • PRECIO: 2.995 Pesetas

Cancela todas tus citas, olvídate del fútbol televisado y relega a un segundo plano tu vida social durante un par de semanas. Envuelto en una aureola vencedora, **llega *The Longest Journey*, la respuesta para todos** aquellos que aún piensan que las aventuras gráficas no son un género adulto ni digno de crédito. Va por vosotros.

Por G. Masnou

La acción de *The Longest Journey* se sitúa en el siglo XXIII según el calendario de una dimensión paralela en que los dragones conviven con la más sofisticada tecnología. Tu personaje es una chica llamada April, una estudiante de arte que está a punto de verse atrapada en una situación insólita. Todo empieza con una inquietante introducción. Te hallas en una especie de precipicio. Observas que hay un huevo gigante en el interior de un nido. Cuando te





acercas a echar un vistazo, el huevo se desprende y va a parar al borde del precipicio. Te sientes culpable y decides salvar al huevo antes de que caiga al vacío y se convierta en tortilla. Para ello tienes la brillante idea de utilizar una rama de un viejo árbol que se encuentra a tu derecha, pero cuando rompes la rama oyes un espantoso quejido. Ante ti aparece el mismísimo Espíritu del Bosque, que te informará de la precaria situación en la que se encuentra el árbol por culpa de la falta de agua. Antes de que el espíritu pueda abrir de nuevo la boca, coges una escama de dragón del nido y la unes con la rama del árbol y desvías el curso del riachuelo que se encuentra a la derecha de la pantalla. Acto seguido, el árbol rejuvenece y recompensa tu amabilidad recuperando el huevo del borde del precipicio con sus raíces. ¡Perfecto! Para ser una estudiante de arte te desenvuelves lo suficientemente bien en este extraño paraje. Pero, de pronto, surge de la nada un enorme agujero negro que te engulle sin contemplaciones. Despiertas, y compruebas que todo ha sido una pesadilla... O eso parece. Te levantas temblorosa de la cama, te vistes y bajas las escaleras. Tu aventura acaba de empezar.

Aparte de una brillante introducción, *The Longest Journey* también tiene una excelente historia. April ha sido elegida para servir de puente entre dos mundos paralelos que estuvieron unidos en un pasado muy lejano: Stark, nuestro mundo dentro de unos 300 años, y Arcadia, un extraño lugar en el que reinan la magia y la fantasía. En un pasado muy lejano, estos dos universos estuvieron unidos. April debe evitar que vuelvan a unirse, ya que eso llevaría a su más que probable destrucción. Y hasta aquí podemos leer,



¿Qué significan estas extrañas ilustraciones de la pared? Tu tarea es averiguarlo.

porque entrar en más detalles le quitaría algo de gracia a un juego que se basa en la exploración y el descubrimiento progresivo de las claves de su absorbente trama.

Diario de a bordo

Ahora, de poco serviría un argumento como éste si no hubiese una sólida aventura detrás. Y por suerte, la hay. Los puzzles, elemento esencial en el género, cumplen de sobra. Son razonablemente difíciles y siguen (más o menos) una línea lógica que te va acercando a la realización de los objetivos finales del juego. Debo reconocer que en algún momento concreto me he quedado en blanco, sin la más remota idea de cuál era el siguiente paso a seguir, pero, en general, esas situaciones se resuelven con una rápida consulta al diario de la protagonista.

En *The Longest Journey* no puedes morir, pero sí que es bastante probable que pases por alto algún objeto vital y tengas que volver muchísimas pantallas atrás para encontrarlo. Yo al menos me vi forzado a cargar en más de una ocasión partidas grabadas varias escenas antes, aun-

Te encuentras en el interior de una casa del pueblo de los Mol. A pesar de su aspecto, son muy simpáticos.



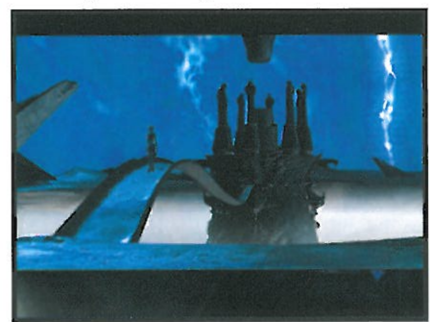
Todas las respuestas están ya prefijadas. Tú solo puedes elegir su orden.

que puede que estos molestos inconvenientes se eviten si realizas un metódico rastreo de todas las pantalla con el puntero de tu ratón.

La interfaz ha sido diseñada para facilitar las cosas, y la verdad es que se maneja maravillosamente bien. Es muy parecido a la que utilizó Lucas Arts en *La Maldición de Monkey Island.* Al colocar el puntero encima de un objeto obediente, aparece una pequeña ventana en la cual se ven ilustradas las acciones que podemos realizar con él: cogerlo, mirarlo o hablar. Puedes realizar todas las acciones pulsando un par de veces el ratón. También es posible colocar el teclado a un lado y utilizarlo para abrir el inventario y el diario de forma más rápida.

El diario de April es un objeto fundamental para progresar en el juego. Se encuentra encima de la mesita de su habitación y nos servirá para tener presentes nuestros objetivos y para guardar las partidas siempre que lo deseemos. También ofrece la opción, secundaria pero muy útil, de volver a escuchar cualquiera de nuestras conversaciones anteriores en el caso de que se nos olvide alguna información importante.

Evidentemente, como en toda aventura gráfica que se precie, disponemos de un inventario. Su capacidad es infinita, así que no tenemos que elegir entre unos objetos u otros en función de su supuesta utilidad: podemos recogerlos todos y ya descubriremos más adelante si sirven para algo o no. Las combinaciones entre dos o más objetos son esenciales para progresar en determinadas fases del juego. Puede que en algún momento te exijan un esfuerzo de creatividad, pero, por lo general, cae por su propio peso qué objetos debes combinar.



El final del Viaje más Largo está muy cerca.

Palabras, palabras, palabras

Y ¡los diálogos! En *The Longest Journey* se habla más que en una reunión de alcohólicos anónimos. Basta con decir que sus personajes recuerdan por momentos a los de *Broken Sword*, ese hatajo de cotorras humanas. Hablan por los codos, y preferiría que no lo hiciesen. Mi idea de lo que deben ser los diálogos de una aventura gráfica coincide más con el modelo propuesto por las de Lucas Arts,



En Arcadia las escenas acuáticas son relativamente frecuentes.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

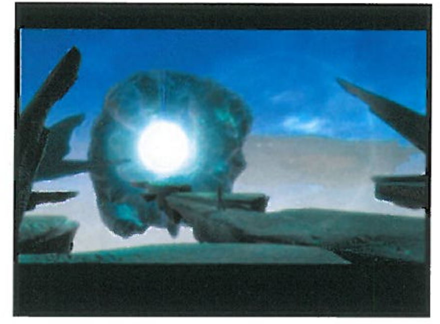
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Si no soportas las aventuras gráficas, por densas, inteligentes y adultas que sean, puedes restarle un punto a la nota final. Si, por el contrario, eres una persona abierta a las sorpresas agradables y aún no has probado *La Fuga de Monkey* Island, súmale uno, que el juego lo merece.

8



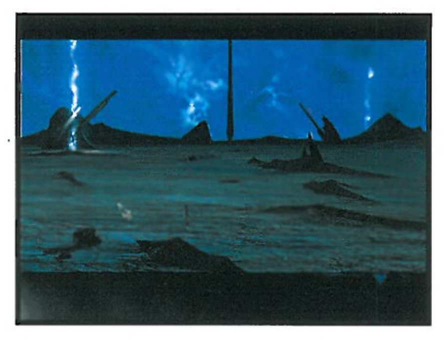
¿Qué diablos es este agujero negro? ¿Será un nexo entre los dos mundos?



April paseando en ropa interior por el mundo de Arcadia.



En el mundo de Stark siguen viajando en metro.



Perderse en un desierto no sólo es posible. Es incluso probable.



Situación comprometida. Parece que has elegido resolverla utilizando una... ¿flauta?

que se centran en dar el máximo de información de la manera más rápida. Varias veces me he sentido tentado de apretar la letra ESC aun a riesgo de perderme alguna información importante. Éste es un punto crucial que puede determinar si el juego te gusta o no, todo depende de tu nivel de tolerancia al parloteo interminable. Si *Broken Sword* te aburrió soberanamente, es probable que con *The Longest journey* te ocurra lo mismo.

Por el contrario, el apartado técnico del juego es realmente extraordinario. *The Longest Journey* es un juego muy hermoso y probablemente posee las ilustraciones más bonitas que habrás visto fuera de un museo. Los personajes están creados en 3D, con lo que dan una agradable sensación de volumen, y están perfectamente integrados en unos fondos igualmente fascinantes. Al margen de la evolución de la historia, los vagabundeos por este par de mundos son un verdadero placer para los sentidos, sobre todo si has seleccionado la opción de verlo en 32 bits de color.

Los vagabundeos por los dos mundos del juego son un verdadero placer para los sentidos

En lo que al doblaje se refiere, sólo mencionar que ha sido realizado por los mismos dobladores que ponen la voz en el cine a actores tan famosos como John Goodman o Nicole Kidman, con lo que ya te podrás hacer una idea aproximada de su calidad.

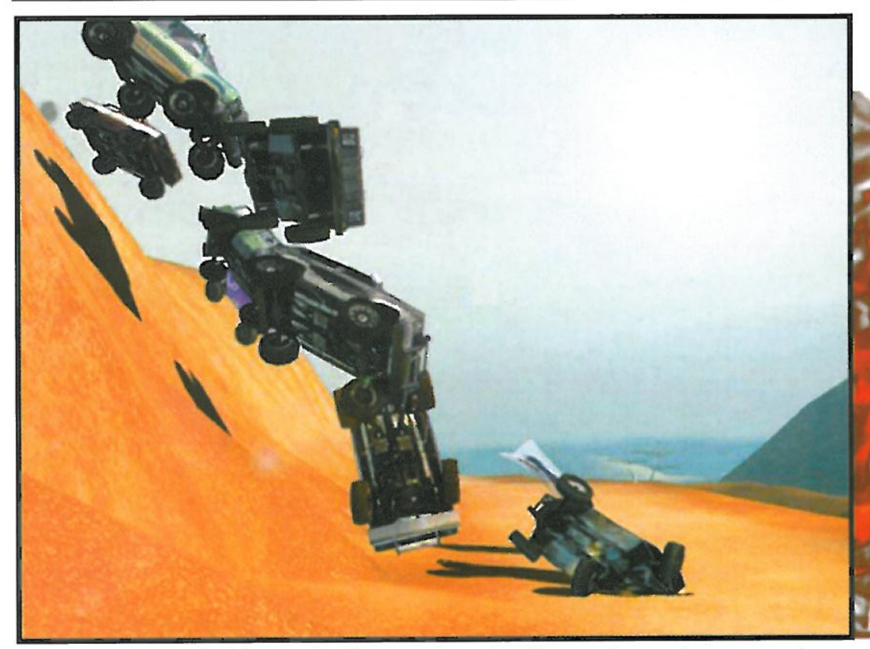
Por lo que a mí respecta, *The Longest Journey* es un juego único, con las suficientes particularidades para convertirse en un clásico. Además, casi todos sus elementos están a la altura de las circunstancias; un guión excelente, un acabado técnico de bandera y, lo que es más importante, un grado de adictividad poco habitual en las recientes aventuras gráficas. En definitiva, la creación de Funcom juega en la misma liga que las últimas aventuras de Lucas Arts o Sierra. Y eso ya es todo un logro.

¿Principiantes? Para nada

Además de *The Longest Journey*, los chicos de Funcom tienen otro par de ases ganadores escondidos en la manga. El primero de ellos es *No escape*, un arcade en tercera persona con mucha acción y grandes dosis de humor. El otro proyecto de Funcom se llama *Anarchy Online*, un juego de rol exclusivamente multijugador ambientado en un lejanísimo futuro (¡dentro de 30.000 años!). Si deseas mas información acerca de esta pequeña pero muy prometedora compañía, puedes realizar una visita a www.fucom.com.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Invictus Games • **EDITOR:** Codemasters/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas



Con *Insane* descubrirás que la línea recta entre dos puntos casi nunca es la distancia más corta y que el tamaño sí que importa.

INSANE

Aunque los escenarios son amplísimos, los demás coches no paran de empujarte.

Se puede decir más alto pero no más claro: "Sin límites. Sin reglas. Sin carreteras". Por una vez, la frase promocional de la carátula resume a la perfección **el salvaje encanto de este arcade** exquisito y de mucho, mucho lujo.

Por C. Robles

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces: Español

VEREDICTO

Un *arcade* de conducción absolutamente modélico, muy recomendable si eres un loco de la velocidad, la suavidad y los espacios abiertos. La oferta de coches, países y modos de juego es del todo apabullante. Sólo se echa de menos algo más de profundidad y realismo, pero no debes olvidar que estamos hablando de un *arcade*.

7,5

Ante juegos como éste, uno se cuestiona el significado de algunas palabras. El del término "jugabilidad", por ejemplo. Puede que, hasta ahora, lo hayamos estado utilizando de forma incorrecta. O "adictividad", "velocidad", "suavidad", "diversión", "variedad"... Llevamos media vida usando esas palabras cuando, en realidad, han cobrado su auténtico significado para mí mientras analizaba *Insane*. O jugado a *Insane*, como prefieras.

Si hay algo no del todo convincente en *Insane*, es que se trata de un *arcade* puro y duro, lo que equivale a decir que no es ningún prodigio en lo que a realismo y profundidad se refiere. Pero si la falta de realismo significa más velocidad y un control más intuitivo, tampoco está tan claro que eso sea un "defecto". Y la falta de profundidad es una cuestión aún menos importante: simplemente, los vehículos no responden a marcas reales y las opciones mecánicas son prescindibles. Nada importante. Todo lo demás son virtudes.

Lo primero que llama la atención cuando acabas de instalarlo es que el propio juego calcula la configuración idónea para un funcionamiento óptimo con tu equipo. Lo mismo da que tengas aceleradora o no, más o menos memoria, un PII a 266 o un PIII a 700. El juego, por sí solo, configura las opciones gráficas y de sonido más adecuadas. Sí, muchos otros juegos lo hacen, pero eso suele implicar que los gráficos no funcionen tan



Vistas subjetivas súper realistas, la fauna propia de cada país... ¡es como ir de safari!



Un modo de captura de bandera normal y corriente, sólo que con camiones de ocho ruedas.

bien como deberían. Y aquí sí. *Insane* se mueve como la seda incluso sin aceleradora, sin necesidad de renunciar a sombras, reflejos, polvo o efectos de luz, todo lo que normalmente tienes que desactivar en otros juegos si tu PC es un poco modesto.

Como un guante

Lo segundo que llama la atención son los gráficos. Sublimes. Escenarios detallados e infinitos (no son infinitos, pero el mapeado se repite periódicamente, y es imposible saber dónde acaba y dónde empieza a repetirse), llenos de particularidades propias del país en el que te encuentras, como las pirámides de Egipto (por las que incluso puedes subir si la potencia de tu coche te lo permite), el desierto de Arizona, los animales y árboles correspondientes a cada tipo de clima... El control también es fabuloso, suavísimo y sencillo. Enseguida notarás que cada coche cuenta con una conducción muy distinta y los desperfectos mecánicos causados por los accidentes se hacen notar con gran naturalidad. Tu vehículo es totalmente deformable, algo que entenderás perfectamente cuando pierdas una rueda en un barranco y sólo puedas moverte en círculos.

Tu vehículo es deformable, algo que entenderás perfectamente cuando pierdas una rueda

¿Y de qué va *Insane*? Pues de muchas cosas. Es un compendio de muchos juegos distintos: la clásica carrera pasando por puntos de paso o, como diría un purista, *checkpoints*, el típico Captura la Bandera, el siempre divertido *deathmatch* en el que hay que embestir a los demás... Participarás en una serie de torneos basados en variaciones de ocho juegos diferentes. Se trata de ir acumulando puntos que te permitirán acceder a nuevos torneos, escenarios y coches. En todos los casos, compites en tiempo real con otros tres coches, y su IA es tan avanzada que apenas notarás la diferencia entre competir contra la CPU o contra jugadores humanos.



Son muchos los aspectos de *Insane* que hacen de él un juego fantástico. La suavidad y brillantez con la que funcionan el *mip-mapping* y los efectos de niebla en la lejanía, la repetición casi imperceptible de los escenarios, la excelente visibilidad a larga distancia, el inteligente uso del radar volumétrico, la eficiencia de los datos que te dan en pantalla (sólo los justos, sin nada prescindible), la variedad de vehículos... No tardarás ni dos minutos en saber cómo se juega. Y si te quedan dudas, éstas se disiparán gracias a las instrucciones resumidas que aparecen en pantalla antes de cada modalidad de juego.

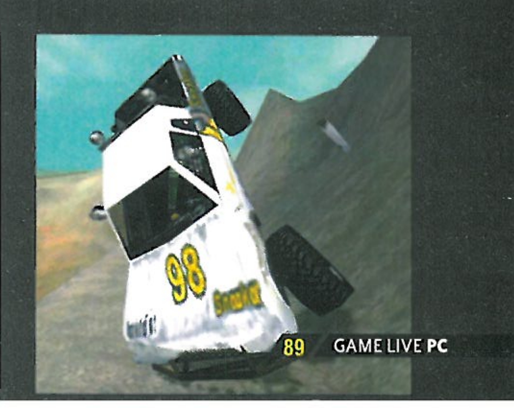
Definitivamente, si quieres pasarlo en grande, *Insane* te hará muy, muy feliz (tanto si juegas solo como si te conectas con varios amigos). Treinta países, cada uno con tres juegos distintos y tres horas del día distintas; 20 coches de cuatro clases distintas, desde el clásico Buggie hasta camiones de nieve de ocho ruedas; gráficos preciosos y detallados; velocidad sin límite con todos los coches, desde el comienzo del juego... ¡y hasta estampidas de búfalos! Incluso verás volar sobre tu cabeza bandadas de patos asustadizos. Un *arcade* espléndido.



El mejor *mip-mapping* que hemos visto en un juego de PC hasta la fecha.



Por pesados que parezcan, estos vehículos son capaces de escalar una pirámide.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Taldren• **EDITOR:** Interplay/virgin• **PRECIO:** 6.990 Pesetas

Acabas de llegar a una hermosa constelación cuajada de hexágonos. Te pasarías el resto de la tarde reflexionando sobre la inmensidad del cosmos, pero esas naves alienígenas interrumpen el flujo de tu mente con su fuego cruzado.

Se trata de moverse hasta que encuentres el mejor ángulo de disparo.

STARFLEET COMMAND 2
Empires at war

Por J. Font

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 6 — Internet: 6

Idioma — Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

¿Verdad que ya ni te acuerdas de la primera vez que mataste un marciano? Menos mal que aquí viene el nuevo *Starfleet*, dispuesto a refrescarte la memoria. Si eres un *trekkie*, un exterminador de alienígenas y un pasable estratega, éste es, sin duda, tu juego.

6,5

Aunque el Enterprise seguro que ya ni supera la ITV, lo cierto es que no pasan tres meses sin que se edite un juego sobre el universo *trekkie*. Ahora le toca el turno a la versión virtual del famoso juego de tablero *Starfleet Battles*. De hecho, ésta es la segunda vez que Interplay intenta adaptar este juego (la primera entrega pasó sin pena ni gloria por nuestros PC). Lógico, su jugabilidad se limitaba a apuntar a las naves enemigas y disparar en el momento en que las armas podían hacer más daño. Quicksilver no se lució demasiado con esta visión tan pedestre de lo que debe ser un combate interestelar. Esta vez, la licencia ha caído en manos de un desarrollador nuevo, Taldren, que sí ha demostrado ciertas ganas de hacer los deberes.

El universo *Star Trek* ha crecido y ahora alberga campañas dinámicas. Te moverás como si estuvieras en un tablero, ya que el espacio se ha dividido en hexágonos (cada uno de ellos corresponde a un sector y a una de las facciones en litigio). A medida que ganes sectores a tus enemigos, éstos verán más limitada su capacidad de producción. Las misiones son bastante más variadas y ahora incluyen operaciones de captura, rescate o suministro.

Sobre las razas, dispones de dos más que en el original: los Interestelar Concordium y la Mirak Star League. Con esto ya serán ocho los bandos en litigio, con más campañas y más naves que manejar.

Tú, sal de mi hexágono

Al principio del juego dispondrás de una fragata y de cierto prestigio. A medida que salgas airoso de las misiones, ganarás prestigio y tendrás acceso a nuevas naves y a mayor potencial bélico. Si tu nave se convierte en una pila de escombros intergalácticos, se te asignará una más modesta y deberás recuperar la confianza de tus gerifaltes.

Pero los buenos *trekkies* disfrutarán especialmente con las novedades en las naves. En el primer *Starfleet* no se podían disparar los cañones desde la parte poste-



El manejo de las naves no cambia, pero la interfaz sí depende de la raza que elijas.



LOS NUEVOS INVITADOS

El universo trekkie cada vez está más concurrido. Aquí tienes una breve descripción de las nuevas razas que lo pueblan:

INTERESTELAR CONCORDIUM

Si no vas a elegirlos, no te acerques a ellos. Son muy poderosos y, aunque creen en la paz y la armonía, disponen de la tecnología militar más avanzada del universo.

MIRAK STAR LEAGUE

No, no es el nombre de una liga de fútbol alienígena. Los Mirak son parientes de los Lyran y los Klingon, destacan por su agresividad y son adictos a la carne. También se les conoce como Kzinti y tienen poderosos misiles y cazas ligeros.

rior, así que no te quedaba más remedio que jugarte los bigotes en maniobras de alto riesgo o volverte loco para encontrar la posición de disparo más adecuada. Esta vez basta con que localices los puntos débiles de las naves enemigas, con lo que el número de maniobras complejas y más bien inútiles que debes realizar se reduce muchísimo. En esta entrega, dispondrás de cañones posteriores y de armas de mayor alcance, como los misiles, así como de sistemas para protegerte de ellos.

Los buenos trekkies disfrutarán especialmente con las novedades en las naves

Entre las nuevas naves hay que destacar la posibilidad de emplear transportes y cazas. También se ha mejorado el sistema para crear formaciones y es mucho más sencillo cambiar de nave. Controlarlas sigue siendo un trabajo complejo, aunque la IA se ha mejorado considerablemente y muchas de las opciones pueden automatizarse.

Como en el cine

Si jugaste al primer *Starfleet*, verás que en éste han mejorado substancialmente los gráficos y sonidos. En el primer caso se han incorporado luces dinámicas que afectan a naves y planetas, texturas que reflejan los daños recibidos por las naves y una excelente sensación de velocidad cuando tu nave se desplaza. En el apartado sonoro, los efectos de la versión anterior se han pulido y se han incorporado nuevos. También se ha aumentado la oferta musical con pistas grabadas por la orquesta de la ciudad de Salt Lake y con voces de actores profesionales, lo que confirma que la compañía de desarrollo no ha reparado en gastos para reproducir en lo posible la atmósfera de los *Star Trek* de celuloide.

Las diferencias con la versión anterior son más que notables y enriquecen el juego al máximo. Pero el tipo de simulación que emplea es mucho menos dinámico que el de juegos como *Homeworld Cataclysm* y no se aprovechan suficientemente los entornos en 3D. *SFC 2* sigue desarrollando las batallas en un sólo plano, pero también hay que reconocer que es otro concepto de combate interestelar, más parecido al combate por turnos que al frenesí de la estrategia en tiempo real.



Para tener buenas naves, deberás ganarte el respeto de tus superiores.



Las batallas transcurren en un solo plano, al estilo de los juegos de tablero.





Los aspectos visuales y sonoros son impecables.



GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** HeadFirst productions • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

SIMON THE SORCERER 3D

Simon fue el primer adolescente con calzado deportivo que pisó la dimensión paralela de los dragones y la brujería. **Siete años después, este simpático y algo mordaz aprendiz de hechicero vuelve a la carga**. Y, una vez más, con el brujo Sórdido como principal enemigo.

Por S. Sánchez

Simon es un superviviente de la edad de oro de las aventuras gráficas, esa época feliz en que descubrimos la partida multijugador sin necesidad de Internet, sólo gracias al intercambio continuo de informaciones y consejos que nos permitían avanzar paso a paso hacia la última pantalla. LucasArts fue el precursor de este género que combinaba bonitos gráficos en 2D con situaciones curiosas y diálogos llenos de sentido del humor, pero fueron muchas las compañías que se subieron al carro entre finales de los 80 y primeros de los 90. Y Simon fue el resultado de esa corriente.

La historia del aprendiz de brujo empezó con *Simon the Sorcerer* en el ya algo lejano 1993 y tuvo continuidad cuatro años más tarde. El secreto de su éxito era que Simon, además de introducirse poco a poco en el noble arte de la magia, demostraba una extraordinaria capacidad para no tomarse nada en serio y superar las situaciones más peligrosamente disparatadas con una sonrisa en los labios. Ahora que los libros de Harry Potter nos han acostumbrado de nuevo a la idea de que un niño se convierta en mago, los creadores de Simon han creído que era un buen momento para hacerle volver.

El nuevo *Simon* estaba pensado para ser una aventura gráfica al viejo estilo, con sus dos dimensiones y su estética sencilla y pulcra, pero Head First Productions cambió de opinión a última hora y optó porque el juego fuese en 3D. Personalmente, no creo que eso suponga una mejora, pero sí es bastante probable que ayude a que el producto se venda un poco mejor.

El punto de partida es curioso: el mago Sórdido sigue con su desesperado intento de convertirse en amo del mundo. Para ello, ha puesto una droga en los populares refrescos de cola que tienen loco a todo el reino. Simon se enfrentará a él de nuevo después de que



Las gemas de la cabeza del robot son la solución del puzzle de esta pantalla.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Simon vuelve con una aventura gráfica de nuevo cuño que conserva muy poco (los personajes y casi nada más) de las dos entregas anteriores. Un juego largo y de muy buena factura técnica, aunque con una jugabilidad inferior a la esperada.

6,5



Es recomendable leer los diálogos enteros para poder responder con conocimiento.



Calypso tiene claro que necesita devolvernos al mundo de los vivos.

Tantos giros bruscos de cuello van a hacer que a Simon se le desencajen las cervicales.

su mentor, el mago Calypso, le eche un cable uniendo de nuevo su cuerpo y su alma. Como Simon acaba de resucitar, deberemos dedicar algo de tiempo a dominar sus movimientos (corre, se agacha, interactúa con el entorno y usa objetos) si no queremos perdernos en un mar de teclas que complique mucho nuestros avances en la aventura.



Cualquier elemento que destaque en el escenario tendrá su utilidad en el desarrollo de la aventura.



No hay casi nada en *Simon the Sorcerer* que no pueda arreglarse con un par de golpes de yo-yo.

Sin ángulos muertos

La perspectiva en tercera persona con cámara dinámica suele plantear problemas técnicos que Head First ha resuelto con eficacia: en *Simon the Sorcerer 3D* no hay ángulos muertos ni es habitual que la cámara te desoriente. La primera persona sólo se utiliza en momentos puntuales, sobre todo para hacer más fácil la interacción con alguno de los objetos. Como en *Grim Fandango*, tu personaje explora el escenario y centra la vista en puntos determinados cuando descubre algo de interés.

El uso del NetImmerse 3D, el motor que animaba *Prince of Persia 3D,* garantiza una detallada recreación en tiempo real de luces y sombras, pero decepciona comprobar que a Simon, Calypso, Runt, Swampy y compañía no les ha sentado nada bien el paso a la tercera dimensión. Se han incorporado buenas animaciones, pero el diseño de los personajes es algo lineal y el detalle de los rostros bastante pobre.

Eso sí, si hablamos de sus dimensiones físicas, *Simon the Sorcerer 3D* es un juego inmenso. Casi cualquier puzzle, por sencillo que sea, va a hacer que andes más que los *hobbits* de *El Señor de los Anillos.* Algo que en una aventura gráfica tradicional se resolvería en unas pocas pantallas, en *Simon the Sorcerer 3D* implica largas idas y venidas hasta que encuentras los objetos adecuados y das con la combinación precisa. El número de escenarios es más que aceptable, sobre todo si tenemos en cuenta que éstos son muy grandes, así que prepárate para explorar templos, bosques, pantanos, minas de enanos, el Nexus, una cueva de un dragón y la mismísima fortaleza de Sórdido.

A Simon no le ha sentado nada bien el paso a la tercera dimensión

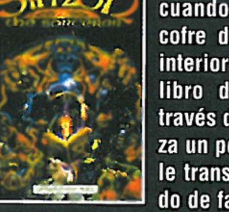
Como siempre, gran parte del atractivo reside en los largos menús de diálogo y en la forma en que combinan un sentido del humor algo irreverente con la información básica que necesitas para avanzar. Puedes optar por una versión abreviada (limitada a la información básica) si no te divierten las ocurrencias de Simon o te hartas de tanto parloteo, pero en ese caso te perderás tanto parte de la diversión como uno de los alicientes para volver a jugar cuando lo completes, en busca de personajes nuevos o un final diferente.

NO HAY DOS SIN TRES

El joven Simon lleva ya unos cuantos años deambulando por esos mundos de Dios, aunque sus dos primeras aventuras fueron en 2D.

SIMON THE SORCERER (1993)

Las andanzas de nuestro pequeño héroe comenzaron cuando encontró un cofre danzarín en cuyo interior estaba "El viejo libro de hechizos". A través de él, Simon cruza un portal mágico que le transporta a un mundo de fantasía.

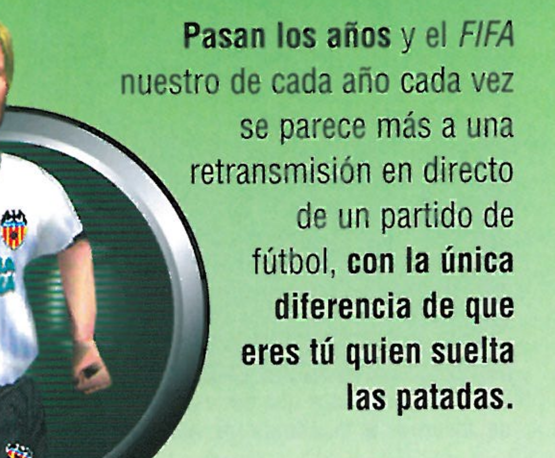


SIMON THE SORCERER II (1997)

Simon tiene un par de años más, pero sigue usando sudaderas blancas y calzado deportivo. Su misión vuelve a ser escapar de la dimensión paralela en que ha sido atrapado, pero en esta ocasión Sórdido no resulta tan fácil de vencer.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 5.990 Pesetas



Pasan los años y el *FIFA* nuestro de cada año cada vez se parece más a una retransmisión en directo de un partido de fútbol, **con la única diferencia de que eres tú quien suelta las patadas.**

FIFA 2001

Por E. Moreau



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166 MMX; 32 MB de RAM
Recomendado: P 266; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 · LAN: 20 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Si hace veinte minutos que has comprado tu primer PC y nunca antes habías jugado a *FIFA*, no podemos sino recomendarte el mejor simulador de fútbol que jamás se asomó a un compatible. Ahora, novedades respecto a *FIFA 2000* hay pocas... Bueno, te queda el aliciente de ver a Figo vestido de blanco.

8

Fiel a su cita anual y aprovechando el consumismo de Melchor, Gaspar y Baltasar, llega la nueva entrega de *FIFA*.

Y lo cierto es que esta saga, por desgracia, sigue sin tener simuladores de fútbol para PC que le hagan sombra. Decimos por desgracia porque la competencia es lo que hace que la evolución sea más patente. Y la verdad es que durante la temporada pasada sólo *UEFA Champions League* proporcionó una pequeña bocanada de aire nuevo al fútbol bítico. Sea porque nadie los empuja o porque es difícil sacar mayor partido del planteamiento de FIFA, esta nueva edición aporta pocas novedades, y casi todas en aspectos muy secundarios.

Mientras Van Gaal entrena a la selección de los tulipanes y Figo se pasa de bando (nosotros también lo haríamos por una cifra seguida de siete ceros), EA se ha dedicado a introducir leves mejoras en su modo de ver el fútbol, aunque las opciones de juego sigan siendo las mismas. Por ejemplo, ahora las cámaras pueden regularse en altura y distancia. Otro aspecto mejorado es el de las jugadas ensayadas, a las que te veías abocado en jugadas a balón parado. Ahora tendrás mayor libertad y podrás, mediante una tecla o un botón del pad, decidir si las utilizas o no.



La escuadra valencianista vuelve a pisar fuerte en Europa.

Mi única objeción a este recorte de la relevancia de este tipo de jugadas es que han sido eliminadas en los saques largos desde la portería, con lo que ahora vas a perder más balones. La posibilidad de anticiparse para controlar el balón en las jugadas aéreas sigue siendo una de las asignaturas pendientes del juego, y no porque sea una tarea complicada (basta con moverte en dirección al balón y dar la orden de cabecear), sino porque cuando la cámara llega a la zona queda poco tiempo para la reacción humana.

También el sistema de control te puede hacer perder el balón tontamente si pulsas dos veces el botón de pase por equivocación, ya que los jugadores siguen memorizando pulsaciones una vez están seleccionados.

Una sonrisa para la cámara

En el apartado gráfico, EA ha incluido cambios notables. Los jugadores andan mejor

caricaturizados y cuentan con movimientos mucho más reales. De hecho, durante el pasado Mundial, los desarrolladores se desplazaron hasta Holanda para poder reproducir los movimientos de algunos jugadores internacionales con el sistema de captura de movimientos (*motion capture*). Gaizka Mendieta fue uno de los que se sometió a la colocación de lucecitas (cual árbol navideño) para conseguir captar sus peculiares maneras con el balón y sin él.

En esta línea de realismo, se ha añadido la figura de los jueces de línea y los jugadores son más reconocibles que en ediciones anteriores cuando aparecen en las animaciones de los lances del partido (celebraciones de goles, tarjetas, etc.), aunque unos más que otros. Y, de la misma forma, los chicos de EA Sports también se han preocupado de que la indumentaria coincida con la real, incluyendo los escudos de los clubes.

El dichoso "entorno"

Los partidos siguen disputándose a distintas horas del día y bajo condiciones climatológicas distintas, pero ahora esas circunstancias se plasman mejor gráficamente. También el ambiente en las gradas juega un papel más destacado y en los estadios grandes incluso es posible ver algunos miembros de seguridad.

Aún le falta algún detalle para ser el *FIFA* soñado, pero sigue siendo el simulador de fútbol para PC con más prestigio y adeptos, así que si lo tuyo es este deporte y aún no tienes ningún *FIFA* en tu estantería, lo lógico es que te hagas con él. Pero no esperes encontrar grandes novedades. No le vamos a discutir el trono, pero que quede constancia de la poca evolución del juego desde la versión del 99. Eso sí: a diferencia de versiones anteriores, podrás disputar partidos a través de Internet con aficionados de distintas partes del globo. ¡Por fin sabremos si los lapones juegan bien al fútbol o no!

En FIFA 2001 encontrarás luces y sombras dinámicas, más polígonos y jugadores con movimientos más fluidos



No ha sido una entrada muy elegante, pero hay que reconocer que el árbitro es un poco quisquilloso.



Las versiones virtuales de Mendieta y Petit se parecen mucho a los originales.

Las jugadas ensayadas ya no son una imposición FIFA. Ahora podrás escoger a qué nube mandas el balón.



Repite la jugada tantas veces como quieras. Algunos aficionados no se acuerdan de la última vez que su equipo marcó.

Tras el gol...

La saga FIFA sigue cuidando mucho las animaciones que acompañan a la consecución de un tanto. No en vano, dicen que los goles son la sal del fútbol. Y para muestra, tres botones.







GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Rewolf • **EDITOR:** Sierra/Havas Interactive • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

GUNMAN Chronicles

La frase promocional del juego invita a pensar que Gunman Chronicles es uno de aquellos juegos basados en el socorrido "solo ante la horda alienígena, pero armado hasta los dientes". Por suerte, esta vez los publicistas se han quedado cortos.

Por G. Masnou



Glupps, esto parece una nueva rebelión de los pollos mutantes. Apunta a los ojos y reza lo que sepas.

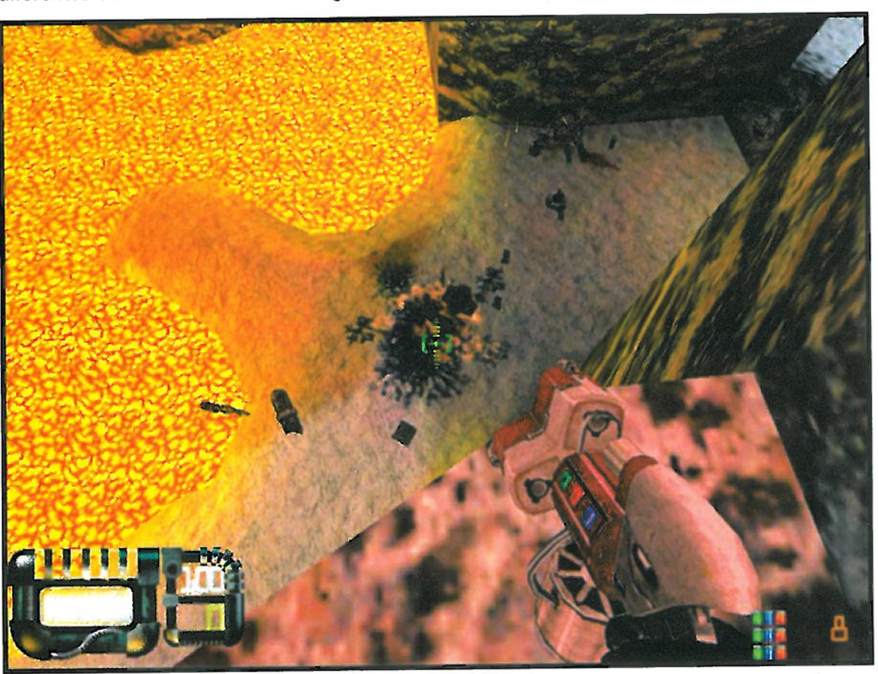
Gunman Chronicles utiliza el ya algo vetusto motor de *Half-Life* y hasta empieza casi igual que *Half-Life*. Pero puedes estar tranquilo: no es una de tantos intentos de clonar el juego de Valve. Tiene una ambientación peculiar (de película del viejo oeste, sólo que con la tecnología del siglo XXII) y un argumento propio por el que no va a ganar ningún Oscar pero que cumple mínimos. Formas parte de los Gunmen, la patrulla de justicieros de la galaxia, y tu misión es acabar con unos alienígenas, los Xenomes, que ya exterminaron a algunos de tus camaradas cinco años atrás. Ahora se han vuelto aún más poderosos como consecuencia de (sí, lo has adivinado) una manipulación genética.

La principal aportación de este *western* futurista consiste en un arsenal de armas variado y muy configurable. Con un simple clic del botón derecho de tú ratón podrás cambiar las características de tu armamento. Para que te hagas una idea, el lanzador de cohetes M.U.L.E. tiene ¡once! tipos de fuego diferente. Es decir, once maneras diferentes de acabar con tus enemigos.

El sistema de control es el habitual en la mayoría de *mods* de *Half-Life*. Apuntas con el ratón, te mueves con el teclado, saltas con la barra espaciadora, te agachas con la tecla de control y recurres a la F para utilizar la linterna. Conclusión: la curva de aprendizaje no pasa de los 15 segundos. Y en apenas un minuto, tu personaje se



Prueba superada. Después de todo, sí que era posible fusionar la atmósfera de Half-Life con la violencia de Soldier of Fortune y el dinamismo de NOLF. El resultado de tan extraña mezcla es Gunman Chronicles, uno de los juegos más originales que figuran en la extensa nómina de los shooter en 3D.



Ya has limpiado toda la zona. Ahora necesitas encontrar un lugar para poder bajar de ahí.



El Beamgun es una arma altamente eficaz a larga distancia. Pero sólo si antes agudizas tu desastrosa puntería.

Lo mejor de este western futurista es su arsenal de armas variado y muy configurable

moverá con la precisión y elegancia de un Rivaldo de gatillo fácil.

Niveles hay pocos. Sólo cuatro. Pero no te sulfures: todos ellos están divididos en pequeños actos, treinta en total. Aun así, el juego es más corto que la mayoría de los juegos de acción *arcade* que se están publicando últimamente. Aunque la longitud no sea el principal criterio a tener en cuenta a la hora de valorar un *shooter*, lo cierto es que *Gunman Chronicles* es bastante caro y puede acabarse en muy pocas horas. La relación calidad precio no acaba de cuadrar del todo.

Ambiciones cinematográficas

En cuanto a gráficos, *Gunman* produce una extraña impresión. El aspecto de los dinosaurios es extraordinario, los modelos humanos no están mal y las demás criaturas no pasan de aceptables. Además, el acabado de las texturas no parece del todo profesional y los errores de programación (personajes que se volatilizan ante nuestros ojos) son más frecuentes de lo deseable. El sonido ambiente intenta ser inmersivo, pero se acaba haciendo un tanto monótono y cargante.

Uno de los aspectos que sorprende es la estupenda inteligencia artificial. Todas las criaturas demuestran una capacidad de reacción asombrosa. Algunas secciones del juego se convierten en auténticas pesadillas como consecuencia del diabólico comportamiento de tus rivales, que te atacan, se esconden, recargan y vuelven a atacarte por otro sitio. Obviamente, la linealidad y las numerosos escenas de corte son inconvenientes que debemos asumir, en especial en juegos con ambiciones cinematográficas, como es el caso.

Una vez superada la partida individual, llega el momento de llevar *Gunman Chronicles* a su escenario natural, la Red. Sus opciones de partida múltiple no son muy originales, pero jugar con este armamento en un servidor lleno hasta la bandera es la oportunidad perfecta para armar mucho ruido. Y reír todavía más.

En resumen, si me preguntas si *Gunman* es recomendable, te diré que sí. Que tiene gráficos no perfectos pero sí notables y un control de primera clase. Y que su original sistema de armamento hará que todo buen aficionado a la acción *arcade* pierda el apetito y el sueño durante las horas hasta que elimine al cabecilla de los malvados Xenomes.



CONFIGURA Y VENCERÁS







Todos somos especiales. O al menos eso solían decirnos nuestras abuelas. Pero lo que hace que Gunman sea un juego verdaderamente especial es la gran capacidad de configuración de las armas que manejas. No se trata sólo de armas con más de un tipo de fuego, sino de la posibilidad de calibrar al detalle cada una de las características de tu arma. Por ejemplo, la escopeta te permite modificar la distancia de impacto (corta y larga) y la cantidad de cartuchos utilizados por disparo (de 1 a 4). Seguro que te preguntas si todo esto tiene alguna utilidad o es un simple detalle de cara a la galería. Pues lo cierto es que depende de ti. De si eres capaz de elegir el tipo de fuego adecuado para cada situación y enemigo.



La atención al detalle es sorprendente. Observa los casquillos de bala que salen disparados de tu Minigun.

Seguro que no veías tanta sangre junta desde, por lo menos, *Soldier of Fortune*.

La elección de arma es sencilla gracias a un cómodo menú desplegable.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Ubi Soft • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

España va bien. La virtual, al menos. Tenemos comandos, prisiones en la Red, bárbaros de afiladísima espada... Y hasta un juego de rallies desarrollado íntegramente en los estudios de **Ubi Soft, la alternativa local a la nueva hornada de simuladores anglosajones y nórdicos.**

Observa «tus» manos con esta cámara: ¡te mueves como un robot!

PRO RALLY 2001


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: 2 — LAN: — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Es agradable ver que en nuestro país también se hacen grandes juegos. Y *PR2001* lo es, aunque es tal el nivel de calidad de los últimos simuladores de rallies que va a quedarse varios pisos por debajo de la competencia. Lástima que no se hayan pulido algunos aspectos.

6

Por C. Robles

No siempre la experiencia es la madre del éxito, pero es innegable que ayuda, e incluso puede ser imprescindible en algunos géneros. A lo mejor una aventura o un *shooter* en 3D piden más frescura que solvencia técnica, pero el de los rallies es un género que no permite excesivas alegrías y sí que exige mucho rigor y precisión. Después de todo, la diferencia entre un juego excelente y uno del montón depende de elementos como la velocidad, la suavidad y el aspecto de los gráficos. Y ese tipo de cosas, puramente técnicas, requieren experiencia. Nada más.

¿Es que *PR2001* es técnicamente pobre? No. En algunos aspectos, hasta se adelanta a su época, como sucede con su particular sistema de sombras: es capaz de dibujar píxel a píxel la proyección de cada una de ellas. Sin embargo, en un juego que transcurre a toda velocidad, ¿quién se fija en la forma exacta de la sombra de un árbol? Lo mismo sucede con los escenarios, totalmente generados en 3D, sin fondos 2D. No parece una mala idea, pero el hecho de que todo lo que ves sea en 3D implica un área representada tres o cuatro veces mayor que en otros juegos. O sea, tres o cuatro veces más polígonos que mover. Sí, el juego "funciona" con un PII a 266 MHz, pero necesitarás el doble, con aceleradora, para que funcione "de verdad".

Polígonos y texturas

En cuanto a las texturas, el mapeado es excesivamente simple. Se utilizan las mismas texturas para grandes áreas de polígonos, lo que acaba traduciéndose en una cierta monotonía visual. Sería aceptable si, al menos, dichas texturas fueran definidas y realistas. Pero no lo son. Supones que los tonos verdes son hierba, y supones que los marrones y grises de las montañas son rocas. Pero no lo parecen. Incluso las texturas más complejas (los ladrillos y piedras en los puentes) son poco definidas y excesivamente grandes. No siempre es fácil equilibrar la balanza entre polígonos y texturas, cierto. Un entorno bien modelado no sirve de nada si el mapeado no da la talla. En cambio, con un entorno pobre en polí-



El modelado de los coches y el nivel de detalle convencen plenamente.

PR2001 es un buen juego, pero mejorable en casi todos los aspectos

gonos, las texturas sí pueden salvar el aspecto final de las cosas (con mejores resultados y menor potencia). Y, por desgracia, hay más inconvenientes. Como por ejemplo, la incompatibilidad del juego con algunas de las tarjetas más comunes: Intel i740, Nvidia Riva 128 y Ati Rage Pro. ¿Por qué? ¿Se solucionará esto con algún parche en el futuro? Esperemos que sí.

Bueno, supongamos que no tienes ninguna de esas tarjetas y, además, tu equipo es muy potente. Entonces, lo que te interesará saber es qué tiene que ofrecerte el juego en sí. Toma nota: un modo campeonato larguísimo, muchos países, los distintos tipos de terreno de rigor, un modo *arcade* no demasiado innovador, y por supuesto, una autoescuela. Nuevo problema: tienes que superar todas las pruebas de la autoescuela para acceder al modo Campeonato. Y sólo si obtienes unas puntuaciones excelentes (algo prácticamente imposible) accederás a los coches WRC. También podrás correr on line junto a otros 98 competidores, aunque esta cifra es engañosa. En tu PC sólo verás tu coche y algunos tiempos. Ni rastro de los coches del resto de participantes.

Pocas diferencias al volante

Cuando por fin consigues acceder al campeonato, compruebas que tanto Kit Cars como WRC se conducen igual. Los primeros sobreviven un poco más y los segundos son más veloces, pero, aparte de eso, son iguales. No hace falta ser un piloto profesional para saber que un vehículo con tracción total no funciona igual que uno con tracción delantera. De hecho, los de tracción delantera a veces reaccionan como un coche a propulsión, algo muy raro. Además, el comportamiento del coche al soltar el acelerador es inverosímil, las diferencias entre el freno de servicio y el de mano son casi inexistentes, el nivel de dificultad es exageradamente alto... Y la lista de problemas continúa, aunque los restantes no son tan serios. El copiloto avisa demasiado tarde de algunos obstáculos, la tasa de *frames* se ralentiza cuando entra otro coche en pantalla, las nubes de polvo se "cortan" por abajo, etc...

Sí, es muy rápido y, por momentos, hasta bonito. Los coches están bien modelados y detallados, la variedad de escenarios es más que suficiente, los campeonatos son muy largos, el sistema de aviso de las curvas mediante flechas tridimensionales es una gran idea. Pero todo eso no es suficiente. *PR2001* es un buen juego, pero mejorable en casi todos los aspectos. Aun así, estamos seguros de que el tiempo dedicado a programar *Pro Rally 2001* habrá sido una estupenda escuela para el equipo de Ubi Soft. Si se ponen a trabajar en una continuación, estamos convencidos de que el resultado será fabuloso. Esperaremos, pues.

Por desgracia, las texturas están estiradas en numerosas zonas (derecha).

Con vista subjetiva los escenarios parecen aún más monótonos.

El modo para dos jugadores a pantalla partida funciona bastante bien.

Esta cámara puede ser la más adecuada para los no iniciados.

Todos los coches se conducen más o menos igual.



Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS



GRATIS Conexión a Internet y Zona de Juegos

TECNOwave GAMER

SVGA Voodoo3 16 Mb AGP
Memoria 128 Mb.
Disco Duro 20,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 Kb.
Windows Millennium
Monitor LG 15"

Pentium III 866 MHz. **209.900**

TECNOwave POWER

SVGA Guillemot Geforce 2 Mx
Memoria 128 Mb.
Disco Duro 40,9 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 Kb.
Monitor LG 17"

AMD K7 Athlon 1000 MHz. **249.900**

CAMARA KODAK EZ200 — 26.900

CDRW CREATIVE BLASTER 8X4X32 — ~~32.900~~ 29.900

EASY GO BEST BUY — ~~24.900~~ 22.990



EASY TV — ~~11.484~~ 9.490

MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K NETCLIC — ~~11.900~~ 6.990

SVGA 3DFX VOODOO4 4500 AGP — 34.900



SVGA CREATIVE BLASTER GEFORCE 2 MX — 28.900



SVGA GUILLEMOT GEFORCE 2 MX — 31.900

GRAVIS GAME PAD PRO — ~~4.990~~ 3.990

GRAVIS X-TERMINATOR DIGITAL GAMEPAD — 9.990



LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB — 2.990



TOP GUN FOX 2 — 4.990



TOP GUN FOX 2 PRO — 8.990

THRUSTMASTER TOP GUN — ~~2.990~~ 2.290



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — ~~9.990~~ 7.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT + — 9.990



pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

ALIEN PARANOIA

3.995

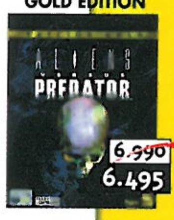
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS
~~7.990~~ 6.990

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.

~~4.995~~ 4.895

AIKEN´S ARTIFACT

~~6.990~~ 6.495

ALIENS VS PREDATOR GOLD EDITION

~~6.990~~ 6.495

ALICE

~~6.990~~ 6.490
TRADUCIDO Y DOBLADO

B 17 FLYING FORTRESS II: THE MIGHTY E.

~~7.995~~ 7.495

CALL TO POWER II

~~7.995~~ 7.495

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

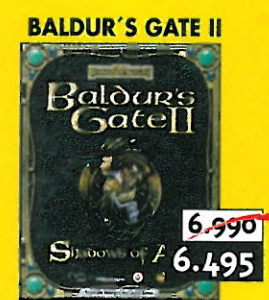
~~6.990~~ 6.495

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

~~7.990~~ 7.495

DIABLO II

~~6.995~~ 4.995

BALDUR´S GATE II

~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

DRÁCULA II
~~7.450~~ 6.995

EGIPTO II, LA PROFECÍA DE HELIÓPOLIS

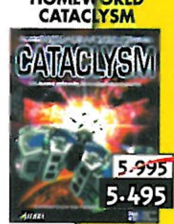
~~7.450~~ 6.995

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~5.990~~ 5.495

GUNMAN

~~6.995~~ 6.495

HOMEWORLD CATACLYSM

~~5.995~~ 5.495

LA FUGA DE MONKEY ISLAND
~~6.990~~ 6.495

LIVE! BOXING

3.995

LOS SIMS

~~6.990~~ 6.495

LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA

~~2.990~~ 2.895

PC FÚTBOL 2001

3.995

COLIN McRAE RALLY 2

~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

PRO RALLY 2001

~~5.995~~ 5.495

NHL 2001
~~5.990~~ 5.495

RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS

~~5.995~~ 5.495

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

~~7.995~~ 7.495

RUNAWAY

3.995

DIABLO II EDICIÓN ESPECIAL

~~6.995~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

SACRIFICE

~~6.490~~ 5.995

SHEEP

2.990

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

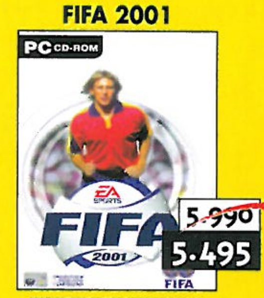
~~7.995~~ 7.495

SWAT 3: CLOSE QUARTERS B.

~~6.995~~ 6.495

THE LONGEST JOURNEY

2.995

FIFA 2001

~~5.990~~ 5.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

TOMB RAIDER: CHRONICLES

~~7.995~~ 7.495

TONY HAWK´S PRO SKATER II

~~7.995~~ 7.495

WARLORDS BATTLECRY

~~7.995~~ 7.495

WIZARD & WARRIORS

~~7.995~~ 7.495

ZEUS, MASTERS OF OLYMPUS

~~6.995~~ 6.495

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 31 de enero.

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Mind´s Eye Productions • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

SHEEP



En Mind's Eye parecen habérselo pasado pipa desarrollando esta pesadilla ovina. Y su entusiasmo es contagioso. Las culpables del buen rollo casi epidémico que se extiende por nuestra redacción **son un puñado de ovejas incapaces de dar un paso por sí mismas.**



En el entrenamiento aprenderás que se puede equipar a las ovejas con casi cualquier cosa, incluso montarlas en un tanque.



Encontrarás algunas ovejas por el camino que se añadirán a tu rebaño.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 266; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Es un juego de simpáticas ovejitas, pero a Dios pongo por testigo que este rebaño de estúpidos animalejos acabará con la paciencia de más de uno. Puede resultar difícil, pero si por algo destaca, es por ser extremadamente adictivo y muy jugable. Además de barato: por este precio creo que voy a pedirme dos.

7,5

Por S. Sánchez

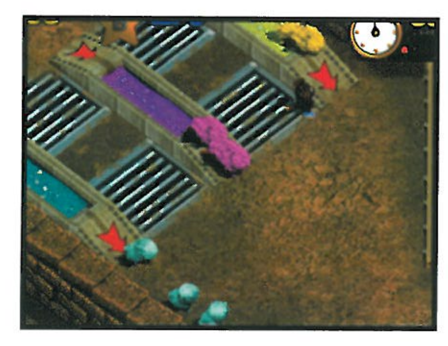
¿Alguien sabe lo que hay tras la mirada aparentemente vacía de una oveja? Confieso que estos dulces e inocentes animales me inspiran un poco de desconfianza. Parece que han venido al mundo a pacer despreocupadamente, disfrutando del Nirvana temporal que supone la vida. Pero si les miras a los ojos, descubrirás un brillo de inteligencia oculta, un guiño cómplice apenas insinuado que puede hacerte pensar que intentan... no sé, comunicarse.

Llamadme paranoico, llamadme ingenuo, pero no soy el único que piensa así. Mind's Eye, sin ir más lejos, acaba de destapar la conspiración de mayor alcance desde el asesinato de Kennedy: las ovejas nos observan. Son descendientes de un grupo de exploradores alienígenas cuya misión era no perder detalle de nuestro comportamiento, pero llevan tantos siglos tomándose en serio su papel de necios y pasivos mamíferos que su actividad cerebral ha quedado reducida a la mínima expresión.

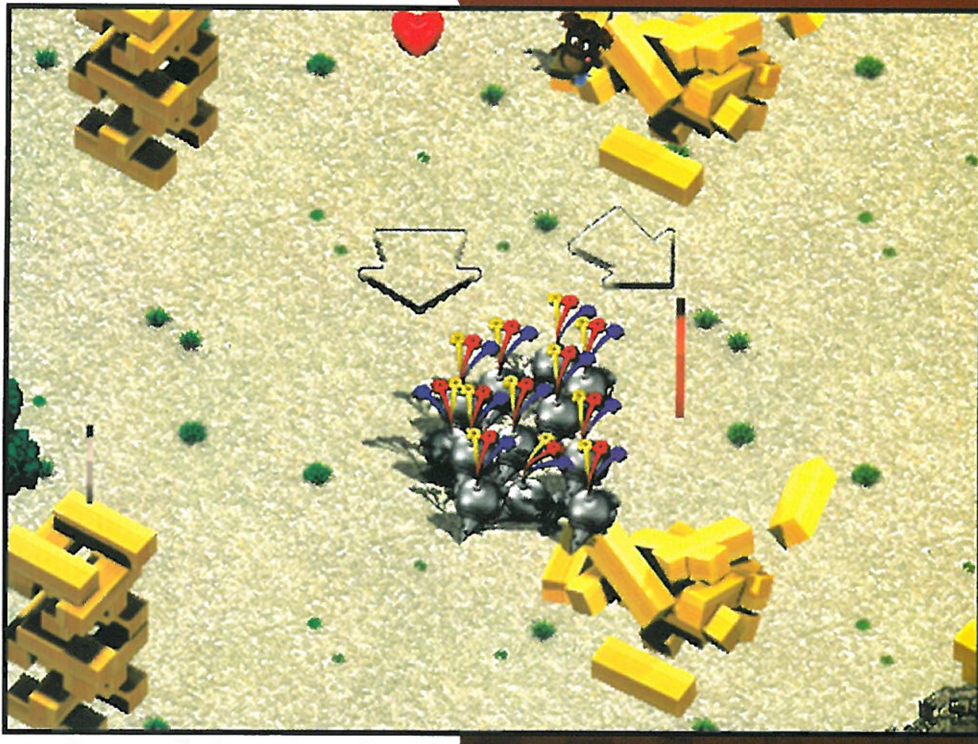


Para acceder a sitios lejanos puedes practicar saltos de trampolín.

Sheep empieza cuando un grupo de camaradas ovinos es enviado desde el remoto planeta de Ovis Aries para ver qué demonios ha pasado con sus congéneres instalados en la Tierra. Al verlas reducidas a tan triste estado de estupidez, deciden llevarlas de vuelta al planeta de sus antepasados.



Para estar a la moda puedes teñir a las ovejas con todo tipo de colores.



Este montón de cajas dejará a tu grupo debilitado a no ser que las equipes con armadura.



Una autopista muy transitada y ningún semáforo que nos facilite el trabajo.



Cuando hace frío ni las ovejas tienen suficiente con su propia lana.

Pero, claro, no tenían previsto lo difícil que puede llegar a ser guiar a un grupo de ovejas a través de un mundo tan febril y peligroso como el nuestro.

Dominar a las masas

Eres uno de los cuatro pastores abducidos por alienígenas que van a encargarse de guiar al rebaño. Puedes elegir entre una adolescente rockera, un ex director de banco, un cachorro que aspira a convertirse en perro pastor y un verdadero perro pastor, ya jubilado. La abducción les ha convertido en profesionales del pastoreo sin otra misión en la vida que apacentar ovejas, pero aun así conservan parte de sus personalidades originales. Eso quiere decir que la dulzura de Bo Peep no provocará la misma reacción en las ovejas que la dureza del perro Shep.

El segundo factor "estratégico" del juego es la raza de las auténticas protagonistas, las ovejas. Son también cuatro los grupos a elegir. En primer lugar, podrás escoger a la Oveja Pastoral. Físicamente parecen de lo más ordinarias. De hecho, su única característica llamativa es una cobardía patológica que hace que se asusten hasta de su sombra (y no es una forma de hablar). Luego, tenemos a la Oveja Industrial. Su lana es un cotizadísimo producto de consumo y no le tienen miedo a nada, aunque esto más bien se deba a insensatez que a valor. Escogerlas es una buena opción, porque suelen obedecer y se mueven bastante deprisa. La tercera especie, la Oveja Lanuda se ha ganado mi cariñoso desprecio. Que conste que no tengo nada en contra de la estética *grunge*, pero es que estos animales son, además de estúpidos, lentos y desobedientes. Mejor será que las elijas en los niveles sencillos y luego te libres de ellas. La élite del mundo ovejero son las Neogenéticas, cobardes y rematadamente estúpidas, como las demás, pero algo más rápidas y con un cierto instinto natural para evitar el peligro.

Sheep ha explotado con humilde eficacia una idea de por sí brillante y original

Sheep no se parece en nada a los juegos que suelen gustarme. No tiene modo multijugador ni unos gráficos 3D ricos en efectos. Pero sí que tiene 35 divertidísimos niveles, 25 de ellos repartidos entre siete mundos, más cuatro de entrenamiento y seis extra. Números al margen, *Sheep* es una completa experiencia que primero te invita a protagonizar tu propia rebelión en la granja y luego te pasea por sitios como un parque de atracciones, el espacio exterior, el Titanic o un parque jurásico.

Las tribulaciones del buen pastor

Si crees que guiar un rebaño de incontrolables ovejas no puede ser demasiado divertido, espera a ver los delirantes obstáculos que han ideado los programadores. Una valla electrificada es algo típico, igual que un tractor, pero también encontraremos tiburones en un campo de maíz, cocineros cuchillo en mano, agujeros negros, naves espaciales o chips gigantes con patas.

El truco para superar los niveles suele consistir en evitar que se dispersen (oveja que se separa del rebaño suele ser oveja perdida) y conocer perfectamente las habilidades de tu pastor. Puedes correr, andar, coger a las ovejas de una en una e influir en su comportamiento a grito pelado, mediante la persuasión o como se te ocurra (pero sin violencia, que ya nos conocemos).

Con *Sheep* me ha pasado como con algunas canciones. Cuando crees que prácticamente lo has escuchado todo, llega algo original, puede que no del todo revolucionario pero sí capaz de aportar un poco de aire fresco. Y eso es *Sheep*, un juego que ha explotado con humilde eficacia una idea de por sí brillante y original. Tanto, que ha sido necesario crear un motor nuevo, ya que no había nada que se le pareciese ni de lejos (bueno, tal vez el *Lemmings* original). Aquí lo tienes. Es adictivo, original y extremadamente divertido. ¡Guerra sin cuartel a la industria textil! ¡Libertad para los exploradores ovinos del espacio exterior!

GÉNERO: Acción/Aventura • **DESARROLLADOR:** Core Design • **EDITOR:** Eidos/Proein • **PRECIO:** 6.995 Pesetas

Lara ha aprendido alguna técnica de sigilo, pero sigue confiando sobre todo en su par de pistolas gemelas.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Todo buen policía sabe que **si no hay cuerpo, no hay delito**. Y que a veces un cuerpo tiene mucho delito. **La Croft vuelve a la carga** con un repaso de algunos de los momentos más jugosos de su accidentada existencia. **Pero, ¿no estaba muerta?**

Por J. Font

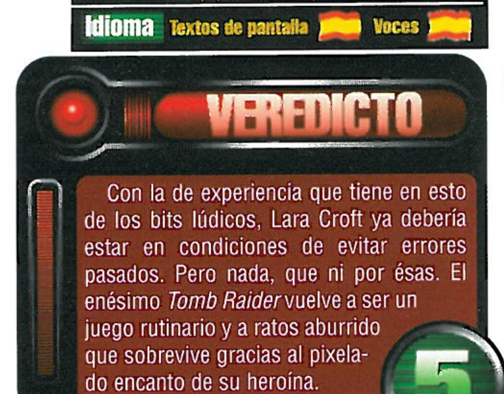
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 266 MMX: 16 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.



Nuestro secretario de redacción da saltos de alegría. Por fin podrá conocer el pasado de su heroína. Core Design insiste en bombardearnos con la saga *Tomb Raider* y alcanza ya el quinto capítulo de las aventuras (es un decir) de Lara Croft, ediciones especiales aparte. Reconozco que a veces me entran ganas de encerrarme en un refugio antinuclear subterráneo y esperar a que la moda Croft acabe de una vez por todas. Empiezo a estar más que harto de tanta modelo y tanta portada en revistas de tendencias y variedades y no pienso ir a ver *Tomb Raider*, la película, por mucho que sea Angelina Jolie quien la protagonice. Eso sí, espero por su bien que les salga mejor que el *Mortal Kombat* de Christopher Lambert.

Si quieres saber cuál es la diferencia entra la Lara actual y la de 16 años, cuenta el número de trenzas.

Como era de temer, la nueva aventura, lejos de aportar cambios sustanciales, es un repaso a la vida de la rutilante estrella cibernética que apenas se aparte de la fórmula de siempre. La historia empieza con un modesto funeral en honor a Lara, a la que se da por muerta como consecuencia del truculento final de su anterior aventura, *The Last Revelation*. Afligidos por tan terrible pérdida, sus amigos Jean Yves, Winston, Pierre y el padre Dustan se reúnen en torno a una chimenea

YA HAY TRAILER

Paramount nos obsequia estas Navidades con el trailer de la película de Tomb Raider. Aparte de ser exhibido en cines de todo el mundo, estará disponible en la web oficial de la película (www.tombraidermovie.com). El filme, que mezclará fantasía y acción, tendrá como protagonista a la deliciosa Angelina Jolie y será dirigida por Simon West. Lara Croft deberá encontrar las dos partes de un amuleto para poder entrar un templo perdido Naturalmente, la protagonista tendrá que enfrentarse a todo tipo de competidores y enemigos en su aventura. La película se estrenará este verano en Estados Unidos.



para recordar juntos distintos episodios de la vida de la señorita Croft. Cada uno de ellos cuenta una historia, así que tenemos cuatro capítulos diferentes ambientados en distintos escenarios y con un nexo común: forman parte del espléndido pasado de Lara.

Nada nuevo y poco bueno

La aventura empieza en las calles de Roma, continúa en una base naval rusa y finaliza en un centro de alta tecnología. Entre estas dos últimas, el padre Dustan, nos contará en rigurosa exclusiva cómo era Lara a la tierna edad de 16 años, cuando tenía que resolver delicadísimas situaciones a base de agilidad e ingenio, sin ayuda de sus famosos Colt del 45. Sorprende comprobar que la Lara Croft de *Chronicles* se mueve mucho mejor que la de los *TR* anteriores. Ahora puede pasar maromas haciendo equilibrios o combatir cuerpo a cuerpo y hasta ha aprendido técnicas de sigilo dignas de los ladrones y militares de élite de otros títulos también muy famosos.

Ni siquiera han tenido el detalle de adaptar los gráficos a las posibilidades del PC

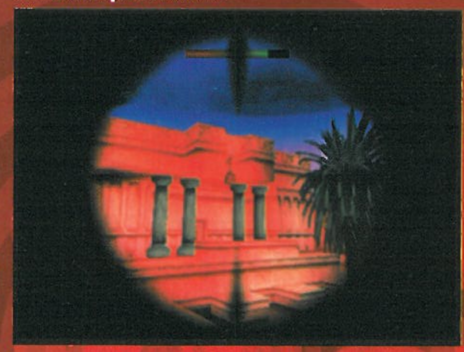
Esta última característica ha obligado a mejorar la IA de los enemigos para que puedan reaccionar si oyen ruidos. Aún así, no esperes una desorbitada exhibición de sabiduría cibernética. En *TR5* abundan los detalles sospechosos. Por ejemplo, el segundo episodio transcurre en un submarino con tantos niveles, pasillos y estancias que difícilmente pasaría desapercibido en ningún mar del mundo (en algunos ni siquiera cabría). Deberás despachar a los malos a punta de pistola casi desde el principio, pero ¿acaso crees que eso hará que los tripulantes de la nave sospechen que algo raro está pasando? Pues no, esta nave debe estar estupendamente insonorizada. O tal vez tripulada por sordos. Sólo tendrás que recurrir al sigilo en una escena concreta, la del cocinero de abordo, al que despacharás con un expeditivo golpe de barra de hierro. La última misión sí que te obligará a utilizar métodos silenciosos (como el cloroformo) con cierta frecuencia.

Si estás decidido a ignorar la última aventura de Lara Croft, te daré dos buenas razones para que no te arrepientas. Primero, los insufribles defectos de cámara que acompañan a la serie desde sus orígenes aún no han sido corregidos y Lara sigue empotrándose contra las paredes, sin respetar para nada las reglas de la física o de la decencia. Y segundo, las mejoras son tan escasas que ni siquiera permiten hablar de "aventura nueva" o "secuela". De los cuatro episodios, los mejores son los dos últimos, uno porque presenta a una Lara juvenil y con coletas y el otro porque introduce elementos de sigilo que sí que tienen algún sentido en el desarrollo de la historia. Vamos, es que ni siquiera han tenido el detalle de adaptar los gráficos a las posibilidades del PC: se han conformado con algo así como una conversión directa de la versión de consola.

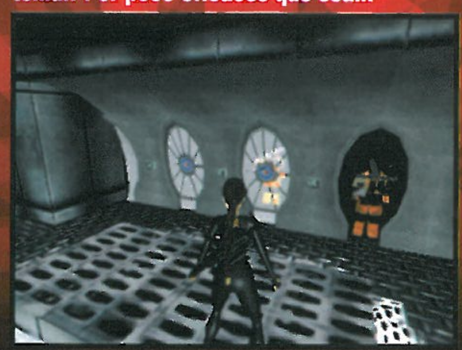
No te quepa duda: a menos que seas un incondicional absoluto de Lara y su mundo, *Chronicles* va a decepcionarte. Core Design ha preferido jugar sobre seguro y alimentar la mitomanía a hacer un serio esfuerzo por corregir los defectos que lastran el juego desde el principio. A este paso, ya no tardarán mucho en dilapidar del todo la monumental herencia del primer *Tomb Raider*. Visto lo visto, ¡ojalá hubiesen encontrado el cadáver de Lara! Y a otra cosa, mariposa.



Enfúndate el traje de buzo y sumérgete en las procelosas aguas. No tardarás mucho en tener problemas.



Las miras telescópicas suelen ser las mejores amigas de una chica de armas tomar. Por poco eficaces que sean.



Lara Croft ya tiene más modelitos que la Barbie. Sus últimas adquisiciones son un traje de las SAS y este sugerente pijama de piel.



La cámara sigue yendo por libre, sin tener muy en cuenta qué es lo que el jugador debería ver en todo momento.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blue Tongue/Microprose • **EDITOR:** Hasbro/Proein • **PRECIO:** 7.995 Pesetas

STARSHIP TROOPERS
Terran Ascendancy

Si leíste el libro y viste la película, ahora vas a tener la oportunidad de disfrutar del juego, a caballo entre los dos. La masacre arácnida ha tomado la forma de un título de estrategia y acción en el que **comandas un escuadrón de descastados cuya misión es salvar la Tierra**.

Por E. Artigas "Tuck"

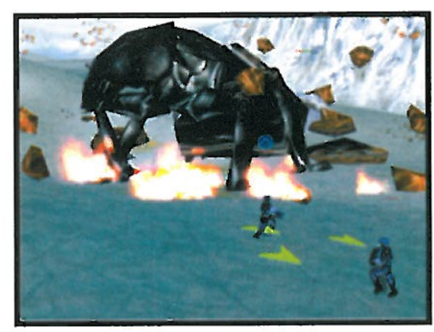
Qué desgracia tan grande: después de pasarme semanas enteras masacrando insectos con mis cohetes y armas nucleares, no he podido hacer una triste captura de pantalla que inmortalizase mis brutales escabechinas. Sencillamente, el juego no permite capturar imágenes. Ahora, sí que permite un montón de otras cosas que valen muchísimo la pena. Por ejemplo, vestir trajes que dan a los Starship Troopers capacidades sobrehumanas o utilizar armas de destrucción masiva, elementos que tenían su importancia en la novela original pero que se perdieron en la adaptación cinematográfica de Paul Verhoeven. Blue Tongue se ha propuesto ir bastante más allá de lo que retrataba la película, pero sin llegar a los bélicos excesos del libro.

El ejército y los enemigos son los mismos que en la película, pero el arsenal y la indumentaria de los soldados se parecen mucho más a lo descrito en la novela, incluidos subfusiles automáticos, lanzamisiles y bombas nucleares de baja potencia, así como cañones de plasma. Los escenarios también son algo más variados que en la película. Aunque predominan los planetas áridos y remotos, alguna de las misiones te llevará de vuelta a la Tierra. En cuanto a los bichos, predominan los arácnidos de la película, pero también podrás enfrentarte a criaturas de otro tipo, como los especímenes voladores que se abalanzarán sobre tu escuadrón en una de las escenas con más sabor a celuloide del juego.

La dinámica del juego es sencilla e intuitiva. Recuerda a *Ground Control*, pero con importantes diferencias, ya que sólo controlas a tu pelotón y no pilotas vehículos. Verás a tus hombres desde fuera y podrás hacer girar la cámara y alejarla o acercarla con el ratón. La cámara tiende a descentrarse ligeramente cuando sufres bajas,



Rambo no saldría vivo de aquí porque va solo. Pero tú tienes un buen equipo, así que no dudes en usarlo.



Los escarabajos nacen, crecen, se reproducen y...

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

VEREDICTO

Va un paso más allá que la película e incluye los deliciosos trajes de combate y el armamento pesado de la novela, pero se echa de menos una inteligencia artificial un poco más refinada y, sobre todo, un modo multijugador. Ideal para acérrimos seguidores de *Ground Control* y jugadores con vocación de insecticida.

6,5

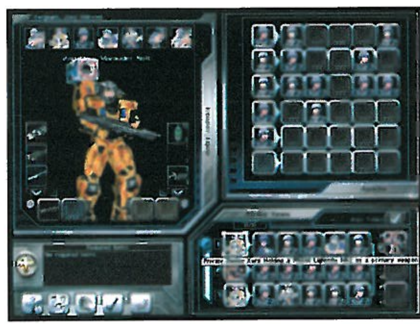

Escenas tan espectaculares como ésta recuerdan mucho a la película.

pero ése es un problema menor que puedes resolver pulsando la barra espaciadora.

Deberás superar un total de 25 misiones, cada una con su objetivo específico. En algunas se trata de localizar y destruir madrigueras, en otras de capturar especímenes raros para que los científicos puedan estudiarlos. Por supuesto, las misiones de rescate o escolta también están en el orden del día. La dinámica es siempre la misma: apareces en el escenario de la misión y ahí te quedas hasta que realices tu objetivo. En cuanto lo consigas, la nave de rescate volverá a buscarte y se te asignará una nueva misión.

Muere, mísera garrapata

Tu prioridad debe ser asegurar la supervivencia del teniente (o sea, tú) y de los soldados que lleven las armas especiales que necesitarás para cumplir la misión. Si alguno de ellos muere, se te concederá un segundo intento, pero perderás los puntos de incremento de potencia de armas que se te dan al final de cada misión. Aunque no todos ellos resulten imprescindibles, lo cierto es que te conviene cuidar bien de tus hombres, porque misión tras misión acumularán experiencia, serán ascendidos y podrán llevar trajes más eficaces y mejores armas.


Antes de la misión deberás escoger el equipamiento ideal para cada soldado.

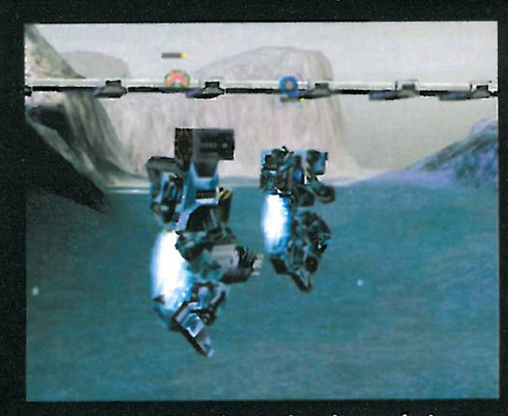

¿Matar moscas a cañonazos? En determinados casos es lo mejor.

Si dudabas de la capacidad intelectual de ciertos insectos, podemos confirmar que sí, las arañas son tontas. Su IA bordea el encefalograma plano, ya que suelen atacar como en las malas películas, despacito y de una en una. Pero ojo, no siempre. Adormecido por tanta estupidez, es posible que no reacciones con la velocidad necesaria cuando seas atacado de improvisto. La ventaja es que siempre aparecen en el mismo sitio, así que bastará con que tengas algo de memoria y demuestres que tú no eres uno de esos estrategas que se atascan dos veces en el mismo fregadero. Mantén a tus hombres juntos y destruye las madrigueras antes de que la pantalla se llene de *bugs* (nombre familiar con que se conoce a los bicharracos asesinos de este juego).

Liarse a tiros tiene el serio inconveniente de que puedes quedarte sin munición

Debes tener siempre en mente que éste es un juego de estrategia, no un simple *shooter*. Liarse a tiros tiene el serio inconveniente de que puedes quedarte sin munición en el momento menos oportuno. La clave es disparar lo indispensable y buscar las instalaciones en las que aprovisionarte de cargadores llenos. Utilízalos con cabeza y no tendrás problemas.

Si hay algo que realmente se echa de menos en *Starship Troopers*, es un modo multijugador. Poco hubiera costado añadir una conexión en red para que por lo menos tres jugadores controlaran las tres secciones del pelotón. Tal y como se ha editado, *Starship Troopers* asegura horas de acción táctica y desmadre arácnido especialmente recomendable para aquellos que rozaron el Nirvana con *Ground Control* y tienen unos reflejos a prueba de arácnidos.


Como en el libro, los trajes de combate avanzados permiten volar.





GÉNERO: Acción/Aventura • DESARROLLADOR: Human Head Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 7.995 Pesetas

RUNE

Están locos estos vikingos. Después de repasarse *Heretic II* de cabo a rabo, han vuelto a desplegar las velas y **se despedazan unos a otros con más saña que nunca.**

Por G. Masnou

Es extraña la buena prensa que siguen teniendo los vikingos. Su protagonismo en la historia de la civilización occidental es más que discutible. Puede que llegasen a América cuatro siglos antes de Colón, pero el caso es que eran un pueblo bárbaro y zafio que se entretenía saqueando y exterminando a vecinos y no tan vecinos. Si no fuese por sus atractivos cascos y cotas de malla y por unas cuantas películas, hace un montón de siglos que hubiesen pasado al archivo de pesadillas históricas felizmente olvidadas. Pero centrémonos en lo que ahora importa. Human Head les ha dedicado un juego que asegura mucha acción y muy poca aventura.

Tu nombre es Ragnar y eres El Elegido, cuyo destino es defender las ruinas sagradas de Odín. Tras derrotar al guerrero más fuerte (y más bocazas) de la aldea, te unirás a la expedición que debe enfrentarse a los Loki, una banda de Vikingos Oscuros que adora a un dios caído. La búsqueda dura poco y el enfrentamiento termina con nuestro barco completamente destruido y toda la tripulación (incluido nuestro protagonista) asesinada. Pero, por suerte, eres el preferido del dios Odín y éste te resucitará para que puedas vengarte.

Ésta es la historia. No está mal, pero tampoco puede decirse que sea el colmo de la originalidad. Por suerte, la cosa mejora bastante en cuanto Ragnar resucita y empieza su larga travesía hacia Midgard. El aspecto de los niveles es fantástico, ya que *Rune* es un juego que destaca por su alto grado de atención al detalle. Los escenarios están llenos de cuerpos congelados en el hielo, casas en llamas, pueblos abandonados o restos de guerreros mutilados que podrás examinar de cerca gracias a un sistema de cámaras muy flexible, parecido al de *Heretic II*.

Gráficos a cambio de equipo

Los modelos de los personajes y monstruos son muy detallados y el sistema de animación esquelética perfeccionada por Human Head funciona a las mil maravillas. Durante los combates, Ragnar ejecuta todo su repertorio de golpes con precisión casi celestial. Pero, claro, la perfección gráfica tiene un precio, especialmente si el motor

¿Quieres sangre? En *Rune* hay desmembraciones y vísceras a raudales. Los vikingos no se andaban con chiquitas.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

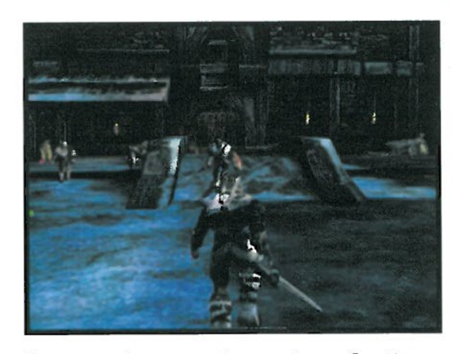
Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 16 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Un arcade de acción que esconde bajo su impecable superficie un corazoncito de juego para consola. Si echas de menos la PlayStation que vendiste en un rapto de locura, *Rune* va a convertirse en uno de tus mejores amigos. Pero si lo tuyo son los simuladores de vuelo y los juegos de estrategia por turnos, olvídate de él.

7



Trocea primero y piensa después. No te arrepentirás.

Rune es un juego que destaca por su alto grado de atención al detalle

Los golpes con armas de dos manos suelen ser muy poderosos, aunque te obligarán a prescindir del escudo.

No deberías mirar abaj... ¡Demasiado tarde!

Creo que alguno de estos gnomos va a perder algo de altura.

utilizado es el de *UT*. Si dispones de un equipo modesto o una tarjeta gráfica que no sea una Voodoo, te verás obligado a reducir la mayoría de los efectos gráficos para conseguir una tasa de *frames* aceptable. Además, tendrás que soportar unos tiempos de carga muy largos.

Sangre y magia

En lo que a jugabilidad se refiere, *Rune* combina exploración al estilo *Tomb Raider* con sucesivas avalanchas de enemigos. Los puzzles son muy básicos. Sólo resultan un poco problemáticos aquellos en que debes saltar, ya que las combinaciones de teclado y ratón no están del todo bien resueltas, pero el resto se limitan a subir y bajar alguna palanca y a encontrar la salida del nivel. El sistema de combate es muy básico. Las armas son variadas y espectaculares, pero como todas son de corto alcance, tendrás que estar muy cerca de los enemigos y combatir cuerpo a cuerpo. Y ellos no se dejan despedazar así como así.

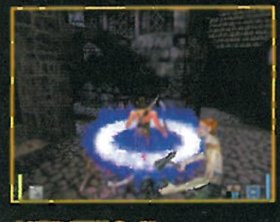
A medida que avances, podrás ir recogiendo una runas que ofrecen mejoras mágicas sobre un arma en concreto, como la espada llameante, la runa vampiro (que transforma el daño que le hagas al enemigo en puntos de salud para ti) o el tiro ilimitado. De todas formas, las runas son prescindibles, ya que hay algunas armas tan poderosas que te harán olvidarte de los poderes mágicos.

Hasta muy poco antes de que fuese editado, no se sabía prácticamente nada sobre las opciones multijugador. Al final, todo ha quedado en un *deathmatch* en tercera persona en el que te limitarás a avanzar rebanando pescuezos a ritmo de tambor, una solución de compromiso que apenas esconde la realidad: *Rune* fue pensado como juego para un solo jugador y la partida múltiple no es más que un modesto apéndice.

¿Tiene defectos? Pues sí, uno grave: cuanto más juegues, menos te entusiasmará. Éste es uno de esos juegos gaseosa que empiezan a perder gas desde el momento en que les quitas el tapón. Las ideas de fondo son escasas y acaban llevando a un sistema de juego limitado y repetitivo. Como la inmensa mayoría de los títulos de acción *arcade*, *Rune* es un juego de una sola vez y se quedará aparcado en la estantería en cuanto lo completes. Aun así, es largo, bueno, divertido, atractivo y está lleno de detalles.

¿QUIÉN SOY? ¿DE DÓNDE VENGO?

Pocas veces es tan fácil identificar los títulos que han servido de inspiración directa para un juego. Son tres. ¡Y qué tres!



HERETIC II

Hablamos de un juego cuya huellas se detectan en muchísimos juegos de acción ambientados en mundos de bruma y leyenda. Gráficos fantásticos y acción como para tenerte entretenido un par de meses.

TOMB RAIDER

Atrajo al mundo del PC a una importante hornada de nuevos jugadores, seducidos por los encantos de la señorita Croft y su motor tridimensional. Lástima que sus sucesores no hayan estado a la altura.





DIE BY THE SWORD

Con el reclamo de la tecnología de animación VSIM, Interplay intentó revitalizar el género de las mutilaciones en cadena. Aportó novedades, pero casi se vendió menos que las memorias de un amnésico.



GÉNERO: Estrategia/Rol • **DESARROLLADOR:** Phantagram • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

KINGDOM under fire

Cuando el reino se quema, algo tuyo se quema. ¿Lo vas a permitir? Claro que no, **puedes evitarlo con una rápida inmersión en este mundo de estrategia rolera** lleno de personajes que necesitan que alguien les cuide y eduque.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P266; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

KUF cuenta con una buena historia y el aliciente de desarrollar las características personales de los héroes. Aun así, es más que probable que te parezca una clonación apenas camuflada de otros títulos. O formas parte del irreductible núcleo de jugadores ávidos de estrategia o es muy probable que no te haga sentir ni frío ni calor.

6,5

Por J. Font

Se editan tantos juegos de estrategia en tiempo real que llega un momento en que cada uno de ellos te recuerda inevitablemente a otros títulos. Reconozco que mi primera impresión cuando jugué a la demo de *Kingdoms Under Fire* fue que se trataba de un clon de *Warcraft* sin apenas pretensiones. Por suerte, el producto final ha vuelto a demostrarme que no siempre se puede confiar en las primeras impresiones. *KUF* no es, ni de lejos, un título revolucionario, pero tampoco puede considerarse un burdo plagio. Se trata de acumular recursos, construir edificios y desarrollar un árbol tecnológico, sí, pero también hay una buena historia detrás y algunos elementos de rol perfectamente integrados en el sistema de juego. Ahora que los juegos de este género empiezan a parecerse unos a otros como gotas de agua, justo es reconocer que *KUF* sí que tiene su modesto toque diferencial.

Rol y manga

En *KUF* encontrarás una campaña con cada uno de los bandos en litigio: La Alianza y la Legión Negra, o lo que es lo mismo, humanos contra orcos. Las campañas están regidas por un sólido y elaborado argumento. A medida que avances en el juego, irás descubriendo una interesante historia. Además, los dos bandos cuentan con unos personajes, denominados héroes y recreados al más puro estilo manga, que son los auténticos protagonistas de la aventura. Estos personajes tienen la peculiaridad de disponer de trucos de magia que pueden emplear en el campo de batalla. Durante la campaña, encontrarás misiones que el héroe debe realizar en solitario y que le permitirán adquirir habilidades y conocimientos que luego podrá emplear en la contienda. Una ventana te permite acceder al inventario para que puedas



En el inventario encontrarás los objetos que has ido recogiendo.

equipar al personaje como consideres necesario. La interfaz no te parecerá distinta a la de otros juegos. En los dos tipos de misiones, tanto las de estrategia como las de rol, se trata de seleccionar con el ratón y puedes utilizar atajos de teclado para llevar a cabo acciones más rápidamente. Los hechizos son, en más de una ocasión, decisivos en el campo de batalla. Pero para poderlos utilizar, necesitarás maná.

Sólo si el guión lo exige

El reino de Bersiah consta de seis escenarios distintos. A pesar de tratarse de un juego en 2D y de perspectiva isométrica, existen desniveles, como en *AoE 2* o *C&C: Red Alert 2*, que se pueden aprovechar para desarrollar estrategias avanzadas. Los gráficos son muy austeros. Carecen de un alto nivel de detalles, pero son lo suficientemente elaborados como para dar el pego. No esperes animaciones alucinantes de las 70 unidades distintas de las que dispone *KUF*, ni ver espectaculares efectos especiales. En eso los desarrolladores (la compañía coreana Phantagram) se han quedado a medio camino.

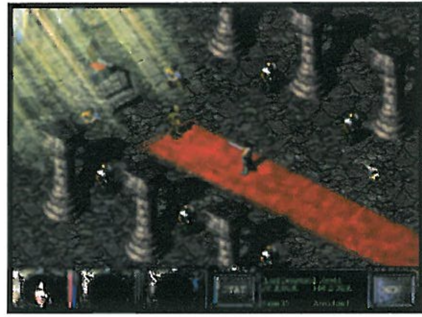
El peso de la historia sobre el desarrollo de los acontecimientos perjudica ligeramente la jugabilidad. Con demasiada frecuencia la acción queda interrumpida por algún diálogo o por un vídeo que permite que el argumento avance. Siempre es de agradecer que intenten contarte una buena historia, pero a nadie le gusta que le interrumpan en pleno combate con una escena de enlace, por interesante que sea. Pero eso no es nada: resulta mucho más irritante dedicar tiempo y esfuerzos a construir un buen campamento para que luego te lo destruyan sin darte la opción de defenderlo por exigencias del guión. Como es lógico, una vez completada la aventura y desvelado el argumento, apenas quedan alicientes para volver a jugar. En Phantagram deben haber pensado que ése es el precio que debes pagar si quieres una buena historia, pero a nosotros nos parece un poco excesivo. A menos que le cojas un cariño irracional a la ambientación y los personajes, lo más probable es que sólo juegues a *KUF* una vez. Para darle un poco más de cuerda, los desarrolladores han incluido un editor de escenarios y partidas multijugador tanto al típico estilo de la estrategia en tiempo real como *deathmatch* entre héroes. Son posibilidades adicionales que no están nada mal, pero no cambian la esencia: *KUF* es un juego de estrategia que los rigores del guión convierten casi en una película interactiva. Si te gustan los juegos muy basados en el argumento, éste no te defradaura.

Las campañas están regidas por un sólido y elaborado argumento

Los desniveles del terreno permiten preparar emboscadas o controlar los puntos de paso.

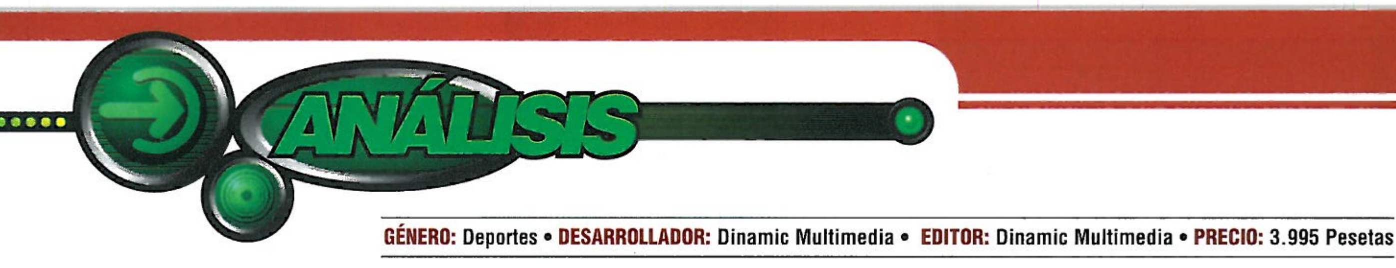
En algunos momentos ni siquiera sabrás qué ocurre a tu alrededor.

La magia es un arma de imprevisibles y muy contundentes efectos.



Los combates masivos se basan en la contrastada fórmula de *Warcraft*.

Tu ejército tiene una peligrosa tendencia a dormirse en los laureles. No se lo permitas.



GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Dinamic Multimedia • EDITOR: Dinamic Multimedia • PRECIO: 3.995 Pesetas

LIVE! BOXING

Mientras otros dedican sus esfuerzos a alcanzar nuevas cotas de realismo en la simulación deportiva, Dinamic ha preferido demostrarnos que **el boxeo también tiene su vertiente humorística**. Y es que este deporte ofrece mucho juego.

Por S. Sánchez

No esperes encontrarte a Óscar de la Hoya o Mike Tyson. En su lugar, más de 30 boxeadores de todo el mundo estarán a tu disposición para que los lleves a lo más alto del ranking. Eso sí, la apariencia de los púgiles puede que te sorprenda, ya que Dinamic ha optado por una estética deliberadamente caricaturesca.

Live! Boxing es un juego de boxeo, desde luego, pero no se basa en una simple sucesión de combates singulares. Se trata de escoger un boxeador y darle algo parecido a una carrera, con sus duros momentos iniciales en los que lo que cuenta es ganar algo de dinero, aunque sea arrastrando el noble arte pugilístico por los suelos y participando en peleas con apuestas de por medio. Ganar a uno de tus primeros rivales apenas te hará progresar en el ranking, así que deberías apostar todo tu dinero en esos combates iniciales para hacerte con un pequeño capital lo antes posible. Cada boxeador tiene sus propias características y lo que las define es la puntuación que tengan en fuerza, velocidad, agilidad, fondo, resistencia y técnica.



Hay boxeadores para todos los gustos. Para empezar, mejor uno fuerte.

Como es de suponer, el primero de la lista tiene una puntuación de 100 en todo, pero si digo que desde un principio ya hay que apostarlo todo contra los primeros es por algo. En primer lugar, porque combatir en estadios, con muchos puntos de ranking por medio, no es gratis. Y en segundo lugar, porque una vez que se dominan un par de golpes fáciles, no hay

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 2 Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.





Esta bola de sebo es uno de los boxeadores más ágiles que vas a encontrar en tu camino hacia la gloria.



El sistema de combates y apuestas te permite mejorar tu ranking a base de derechazos y palos a la tarjeta de crédito.

LA MOSCA ATÓMICA

Este cordobés bajito y ligero (48 kilos) es uno de los púgiles españoles con mejor palmarés. Un subcampeonato del mundo y dos medallas olímpicas (plata en Sidney y bronce en Atlanta) le contemplan. Su nombre es Rafael Lozano y su apodo "Balita". Perseverante, simpático y voluntarioso, Lozano ha encontrado la manera de pasar de entrenarse en las calles y parques públicos de su Córdoba natal a ser el mejor de los europeos que compiten en categoría minimosca. En los juegos de Sidney, horas antes de la semifinal, demostró su carácter numantino. "Si me quieren ganar, van a tener que matarme", aseguró a los periodistas.

rival que se te resista. La clave está en mantener al contrincante a distancia y en saber combinar los golpes altos con los bajos. Parece fácil y, de hecho, lo es, aunque esto se deba en gran medida al sistema de control que han ideado para el juego. Con las flechas nos desplazamos por el cuadrilátero y con un bloque de seis teclas juntas ejecutamos todas las combinaciones posibles de ataque y defensa.

Una vez que se dominan un par de golpes fáciles, no hay rival que se te resista

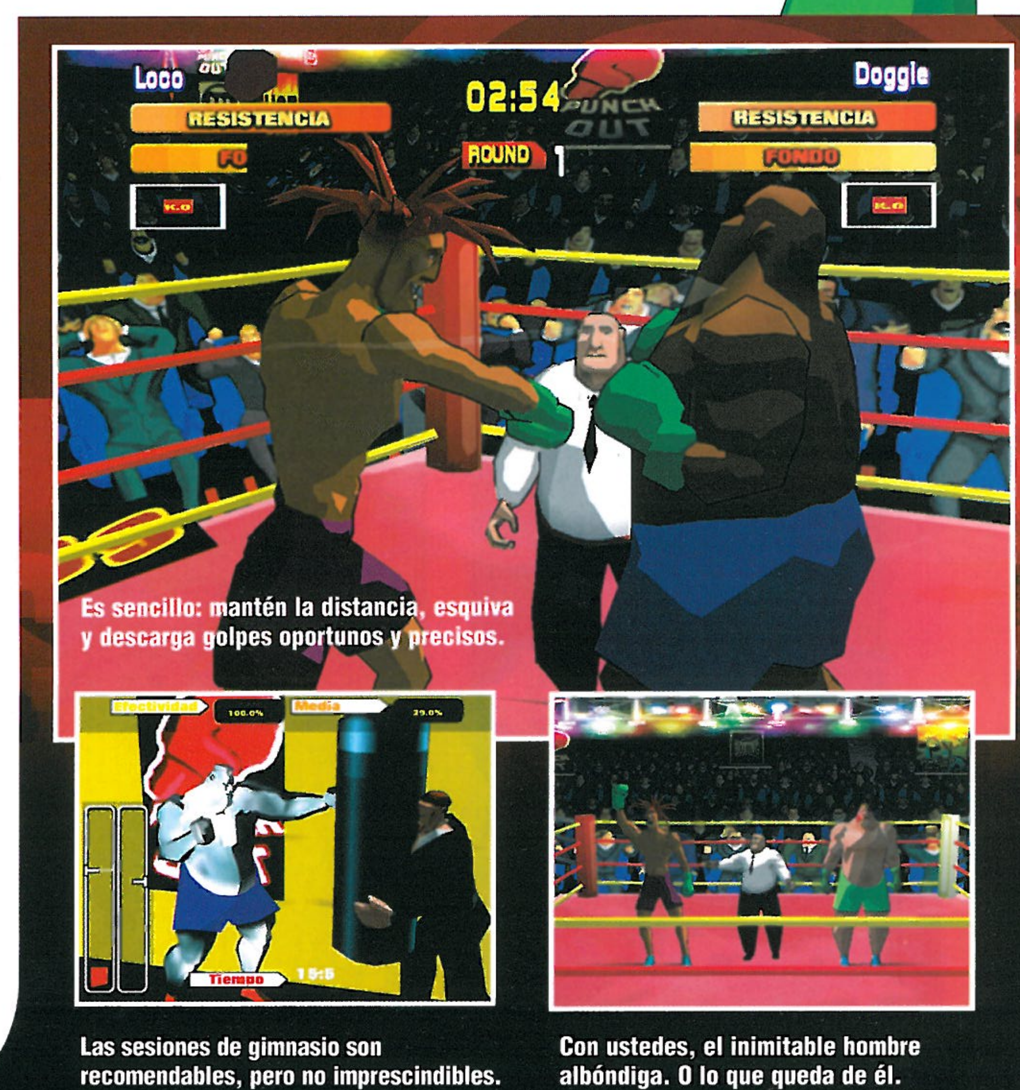
La mafia del guante

Ahora bien, que nadie se envalentone y empiece por retar al japonés que presume de ser el número uno. Este juego es fácil, pero no está tirado. Antes de asaltar las primeras posiciones del campeonato tendremos que pasar al menos un par de veces por el gimnasio. Hay un aparato que sirve para perfeccionar cada una de las características físicas del boxeador: las pesas para la fuerza, la cinta para la resistencia, el balón para la agilidad, la pera para la agilidad, el saco para el fondo y la sombra para la técnica.

El trabajo en la mayoría de estos aparatos se resuelve con la combinación de dos teclas, tal y como se corría hace tiempo en algunos juegos de atletismo (de doloroso recuerdo, la verdad) y otras disciplinas olímpicas. Seguro que ya sabes de qué te estoy hablando y ya empiezas a imaginarte los terribles estragos que está a punto de sufrir tu teclado. Un consejo: si te decides a jugar a esto, vete buscándoles suplente a las teclas "Q" y "E", porque van a estar de baja el resto de la temporada.

Si vas por la vía rápida y lo apuestas todo en un combate, debes tener en cuenta una siniestra posibilidad: ¿qué ocurre si pierdes? Pues nada, que se acabaron los combates y los entrenamientos. Todo. Te convertirás en un paria cuya única opción es pedirle un préstamo a la mafia. Te lo concederán, claro que sí, y a partir de ese momento, la espada de Damocles penderá sobre tu cabeza. Procura no volver a perder, porque esta vez no te estarás jugando tu dinero, sino el de tus nuevos "amigos".

A los combates les sobra acción, pero les falta algo de parafernalia. Los escenarios no es que sean muy variados y el público desentona bastante, aunque la verdad es que animar sí que anima. Jalearán tus golpes hasta el delirio, y eso puede ayudar a que notes el fuerte subidón de adrenalina que ayuda a que juegos de este tipo se conviertan en algo especial. Si eso ocurre, puede que ni te des cuenta de lo absurdo que es programar combates a 13 asaltos cuando dos es más que suficiente para que liquides a casi cualquier enemigo. Y cuando te hartes de engordar tu palmarés a costa de la CPU, seguro que te diriges al modo multijugador y pasas las tardes perdidas moliéndote a palos virtuales con algún amigo.



Es sencillo: mantén la distancia, esquiva y descarga golpes oportunos y precisos.

Las sesiones de gimnasio son recomendables, pero no imprescindibles.

Con ustedes, el inimitable hombre albóndiga. O lo que queda de él.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 5.990 Pesetas



F1 Championship Season 2000

¿Compraste *F1 2000* hace unos meses? Pues nada, ya puedes dejar de leer. ¿Compraste *GP3* y te encantó? Pues eso, que ya puedes dejar de leer. Si la respuesta a las dos preguntas ha sido "no", éste es tu artículo y *F1 Championship Season 2000* puede ser tu juego.

Por C. Robles

Hace sólo unos meses que EA Sports nos sorprendió con un estupendo simulador de carreras de Fórmula 1: *F1 2000.* Sin duda, el debut de Electronic Arts en el género fue más que sonado. La indiscutible calidad del juego se sumó a una campaña publicitaria sin precedentes y, claro, se vendió como rosquillas.

EA no ha resistido la tentación de sacarle un poco más de partido a la licencia de la FIA y ahora edita una actualización del juego que corresponde a la misma temporada. La diferencia es que *F1 2000* salió a la venta a los pocos meses del inicio del campeonato y *F1 Championship Season 2000* sale ahora, cuando acaba de terminar. Vamos, que la misma licencia ha servido para hacer dos juegos en medio año. Y el mismo motor gráfico. Y las mismas opciones. Y la misma conducción. Sí, lo has entendido perfectamente: *F1 Championship Season 2000* es el más descarado refrito que hemos visto en mucho tiempo. Si tienes *F1 2000,* no encontrarás aquí ninguna razón para volverte a gastar el dinero.

Si bien es cierto que este *F1* ha mejorado levemente en cuanto a la calidad de las texturas y la de los efectos de luz, también es verdad que sus requisitos mínimos han crecido. Necesitarás un flamante PIII a más de 500 MHz y con una buena



Mónaco es el terror de todos los pilotos. No te costará entender por qué.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 550; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

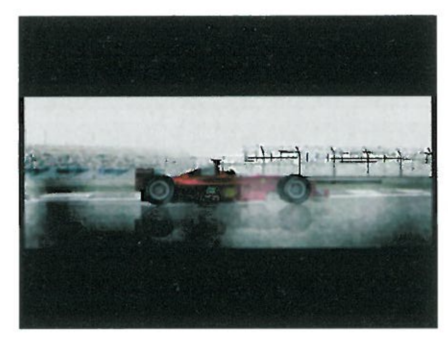
VEREDICTO

A menos que pienses ser piloto profesional, es muy probable que lo nuevo de EA te guste más que *GP3*, porque es más divertido... Pero también lo era *F1 2000*, prácticamente idéntico. Las escasas novedades que incluye *F1 Championship Season 2000* no justifican su lanzamiento.

6



Monza: el lugar en que De La Rosa sufrió un aparatoso accidente el año pasado.



Las repeticiones incluyen extraordinarios ángulos de cámara.

aceleradora para disfrutar de las pocas mejoras gráficas que este *remake* tiene que ofrecer (porque llamar «continuación» a esto sería exagerar). Por descontado, los datos relacionados con la licencia del campeonato se han actualizado: los circuitos oficiales, los pilotos oficiales, los coches oficiales... También se han acentuado un poco las diferencias entre los coches, que en *F1 2000* eran prácticamente inexistentes. Pero vaya, a menos que seas muy observador, no notarás la menor diferencia entre un juego y otro.

No obstante, si te perdiste *F1 2000* y te gusta divertirte a lo grande, éste sería un juego perfectamente recomendable. Su nivel de dificultad podría parecer un poco alto para los no iniciados en el género, pero para eso cuentas con un estupendo modo de aprendizaje. Las asistencias de frenada, dirección y aceleración se han exagerado respecto a *F1 2000,* aunque pueden resultar útiles al principio, hasta que conozcas bien los circuitos. Después, naturalmente, lo mejor es desactivar todas las ayudas de la CPU y competir en igualdad de condiciones contra la brillante IA de tus adversarios.



En la pantalla LCD de tu volante cuentas con toda la información que necesitarás durante la carrera.

Algo sí ha mejorado: los efectos de luz y las sombras de los árboles.

Pasa la curva, toma la aspiración de alguien y dispárate en la recta.

Conducción asequible

¿Y qué hay de la conducción? Bueno, lo cierto es que es bastante realista. Lo suficiente como para no defraudar, pero no tanto como para hacerle sombra a *Grand Prix 3.* Y es que el PC no es como una consola. Puede que *F1 2000* y *F1 Championship Season 2000* den el pego en una PlayStation, pero en la plataforma de Windows podemos encontrar simuladores del realismo y el alto nivel técnico de *GP3. Championship Season 2000* sólo tiene una ventaja: a simple vista puede parecer más divertido porque es bastante más sencillo. De hecho, jugar a *GP3* con los desperfectos mecánicos activados, las marchas manuales y el número de vueltas reales es poco menos que imposible. En *F1 Championship Season 2000,* la diversión nunca decae. Los desperfectos llaman mucho la atención gráficamente, pero su incidencia no es tan cruel con el piloto como en *GP3*. Y la forma en que los coches de *F1CS2000* se dejan conducir es fabulosa: no es necesario apurar al máximo las frenadas para adelantar en las curvas, es difícil derrapar, pisar los pianos no suele provocar accidentes. Incluso la lluvia parece tener en cuenta que esto es sólo un juego y que tampoco hay que pasarse.

Su única ventaja sobre GP3 es que a simple vista parece más divertido

Tal vez la única novedad de *F1 Championship Season 2000* que sí me ha convencido es la inclusión de un modo historia. No es la idea más original del mundo, pero seguro que los aficionados a la F1 disfrutan con la posibilidad de ponerse en la piel de Michael Schumacher, Jacques Villeneuve o cualquier otro piloto en uno de los momentos clave de su carrera. Se trata de superar un determinado desafío inspirado en la historia del campeonato. Cuando lo consigues, desbloqueas otro más difícil.

En general, *F1CS2000* es un fabuloso juego de carreras de Fórmula 1, pero sus gráficos no justifican el pobre funcionamiento del juego con ordenadores "normales". Te hará falta un buen cacharro para disfrutar de un número razonable de cuadros por segundo. Además, no resulta tan realista como *GP3,* ni tan innovador como fue en su momento *F1 2000.* Ahora, divertido sí que es. Y además, ¿cuántos juegos te han dado la oportunidad de probar personalmente un Ferrari en el circuito de Malasia?



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Monolith • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 6.990 Pesetas



Hay Talentos ofensivos y defensivos, arrojadizos o de zona. Los últimos van muy bien cuando nos rodean.

AIKEN´S ARTIFACT

Por S. Sánchez

Abran paso, que llegan los Psiónicos, el último logro de la siempre inquietante ingeniería genética. Acción, rol, estrategia y una gran historia protagonizada por **estos seres de hiperdesarrolladas mentes.**

Caín y Abel, los protagonistas de este juego, son el resultado de un experimento genético que intenta activar la parte no utilizada del cerebro humano. A estos dos hermanos se les inyectó el suero de la genetista Joan Aiken cuando aún estaban en el útero materno. Uno de ellos, Caín, ha seguido las directrices del recién creado Departamento Nacional de Control Psiónico (DNCP), que supervisa la evolución de aquellos que han recibido el suero. Pero su hermano Abel ha demostrado ser mucho menos dócil y su uso inmoral de los poderes adquiridos puede poner al mundo en peligro. Caín será el encargado de poner las cosas en su sitio al tiempo que desvela las claves de esta intriga futurista.

Aiken's Artifact es, en sí mismo, un experimento de alto riesgo. Monolith ha intentado demostrarle al mundo que su famoso motor Lith Tech no sólo es ideal para los *shooter* en primera persona, sino que también puede con la vista isométrica. El resultado del experimento es satisfactorio... a medias. Se adopta una perspectiva similar a la de *Diablo II*, sólo que con entornos totalmente en 3D en lugar de mapas de bits bidimensionales, y el nivel de detalle es aceptable, aunque no de un realismo excesivo. El inconveniente está en la cámara: podemos rotarla alrededor del personaje y hacer *zoom*, pero no modificar el ángulo, con lo que hay momentos en que desearíamos ver un poco más allá de lo que nos muestra la pantalla.

Cosas del Talento

Aunque *Aiken's* cumple, sin más, en el aspecto técnico, su punto fuerte es la juga-

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

No dejes abandonada tu copia de *Aiken's Artifact* estas Navidades. Ella no lo haría. Aunque debes ser muy consciente de que es un juego en el que el argumento tiene un gran peso específico, con diálogos fundamentales en su desarrollo... y totalmente en inglés. Si veraneas en Brighton y sigues la BBC por cable, no dudes en comprarlo.

7,5

VERSIÓN ORIGINAL

La voz de tu personaje es la del rapero Ice T, uno de los tipos más duros que jamás salieron del gueto afroamericano de South Central (Los Ángeles). Los que todavía se acuerdan de Body Count, el grupo de hardcore que T lideró en los primeros 90 y que tanta polémica creó con sus incendiarias letras, disfrutarán muchísimo con este detalle. El resto... bueno, tal vez preferirían que el personaje hubiese sido doblado por Constantino Romero o Enrique del Pozo. Lo que sea, con tal de que hubiese sido traducido al castellano.



Durante la partida se van acumulando Talentos, pero luego hay que elegir los más importantes para activarlos rápido.

Duelo fratricida: Caín quiere llevar a Abel por el buen camino. Aunque sea a rastras.

bilidad. Este título de acción combina un original sistema de combate con la resolución de puzzles de forma magistral. Tu personaje, Caín, puede utilizar armas convencionales, pero su principal característica es que utiliza Talentos, un conjunto de habilidades especiales que recuerdan a los conjuros de los juegos de rol.

Puzzles, combates y diálogos se suceden a un ritmo electrizante

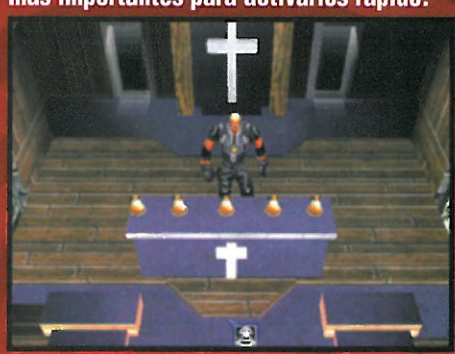
Los Talentos en cuestión se obtienen derrotando a algunos enemigos, resolviendo puzzles o por exigencias del guión. De momento hay ochenta. Pero si no tienes suficiente, pronto podrás comprar Talentos nuevos (por un precio, se supone, módico) en la página web oficial del juego.

El uso de los Talentos supone una dura experiencia que pone a prueba la salud mental de nuestro personaje. Cada demostración de poderío psíquico hace que Caín pierda puntos de cordura, representada por una esfera azul. Si la esfera se vacía, nuestro héroe se volverá majara y perderemos su control. Y eso no es todo, ya que Caín tiene implantado un chip que sirve para evitar que haga un uso indiscriminado de la violencia. Bastará con que le roces un pelo a un inocente para que el juego se acabe.

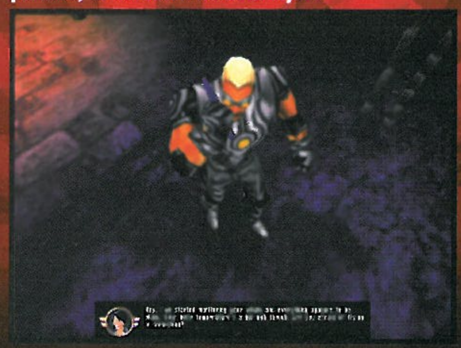
Al principio del juego dispones de un equipo muy limitado: una pistola, el Talento de la Bola de Fuego y un móvil para comunicarte con tus superiores. Lo cierto es que este exiguo inventario podría ser suficiente para derrotar a la mayoría de enemigos, pero vas a necesitar muchos Talentos para resolver la mayoría de los puzzles (no son infernales rompecabezas, pero sí que suponen un reto razonable a tu inteligencia y sentido de la lógica).

El electrizante ritmo al que se suceden puzzles, combates y diálogos es uno de los grandes aciertos del juego. Cruzarás la veintena de escenarios sin tiempo para tomarte un respiro. La historia avanza acumulando enemigos, misterios y medias respuestas. Poco a poco te irás acercando al malvado personaje que quiere hacerse con el control del mundo y al misterioso niño que acabará convirtiéndose en la clave de todo.

Cuando acabes la muy completa partida individual, te queda la opción de dirigirte a los 10 niveles del modo multijugador, que no son maravillosos, pero al menos te dan la opción de emplear todos los Talentos de que dispones. Aquí sí que vas tener que usarlos en los combates. Y, cuantos más, mejor. Como en los juegos de rol de cartas, el que mejor domine la estrategia del uso de los Talentos y sus combinaciones, más posibilidades tendrá de sobrevivir.



Cinco campanitas que deberemos hacer sonar en un cierto orden. Como en la mayoría de puzzles, la solución no está lejos.



Dicen que provocan cáncer y dan dolor de oreja, pero hoy por hoy es muy difícil vivir sin móviles.



Los escudos protegen de ciertos ataques, pero yo no confiaría mucho en ellos.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Ratbag • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 5.995 Pesetas

DIRT TRACK RACING
Sprint Cars

¿Qué tal se te dan las curvas a la izquierda? No, no es una pregunta tonta. Ni mucho menos: **en este juego, sólo hay curvas a la izquierda. Créetelo.**

Por C. Robles

Dirt Track Racing: Sprint Cars está basado en la World of Outlaws, una liga americana de carreras que en muy poco se parecen a las que estamos acostumbrados a ver por aquí. Atención: circuitos de tierra redondos u ovalados en los que se circula en el sentido contrario a las agujas del reloj. O sea, que siempre estás girando a la izquierda. Los coches que participan en estas pruebas tampoco son muy convencionales: sólo tienen una marcha, el tamaño de un *quad*, unas ruedas enormes y una especie de alerón superior más grande que el coche propiamente dicho. Sólo tienes que echar un vistazo a las capturas del juego que ves en esta página, para hacerte una idea de lo raro que resulta jugar con algo así a este lado del Atlántico.

DTR Sprint Cars es en realidad la continuación de un juego bastante antiguo también llamado *DTR* y basado en el mismo tipo de carreras. Si tienes el *DTR* original, podrás exportar sus circuitos a éste, aunque tampoco importa demasiado: con los 20 trazados que hallarás en *Sprint Cars* hay más que suficiente. Todos son reales, como los vehículos y pilotos que podrás escoger (muy famosos, en su tierra, pero aquí...). De hecho, puedes jugar como lo haría un corredor profesional del World of Outlaws: acepta un contrato con un *sponsor*, monta en su coche, y ponte a ganar dinero. Después podrás invertirlo en piezas, mejoras mecánicas, o incluso nuevos vehículos.

DTR:SC es un juego muy realista. La conducción de los vehículos (similar a la de un *kart*) se parece mucho a la de los reales, y el aspecto de coches y circuitos es magnífico. Pero, por desgracia, para un aficionado a las carreras más convencionales, correr siempre en círculo puede hacerse insoportable. Además, necesitarás un equipo potente para disfrutar de tanto alarde gráfico.



Quizá hayas visto carreras de éstas en programas como Impacto TV.



La vista subjetiva hará que tu visibilidad sea nula en los derrapes cruzados.







Éste es uno de esos juegos en los que la aceleración 3D no es imprescindible pero sí muy, pero que muy necesaria.

Uno de los capítulos más apasionantes de la historia jamás recreado en un simulador de vuelo.

WORLD WAR II
BATTLE OF BRITAIN

"Nunca tanto se debió a tan pocos"
Sir Winston Churchill



- Simulación de ataque del avión Luftwaffe's 1.000.
- Juega en forma de arcade o simulación de vuelos.
- Campañas completamente interactivas en tiempo real que pueden ser jugadas desde ambos lados.
- Opción multi-jugadores incluyendo juego mortal, juego de equipo y misión rápida.
- Vuela en 5 auténticos aviones incluyendo el famoso Spitfire y el bombardero Ju87 Stuka.



Disponible en quioscos, grandes almacenes, librerías y tiendas de informática.

Tel. atención al cliente: 902 490 346
www.planetadeagostini.es
www.empireinteractive.com



empire

2.990 pts
(iva incluido)



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Dinamic Multimedia • **EDITOR:** Dinamic Multimedia • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

PC FÚTBOL 2001

Como aquel turrón que ahora mismo no recuerdo, *PC Fútbol*, la saga española más rentable de la historia, vuelve a casa por Navidad. Bienvenido sea: novedades no le faltan.

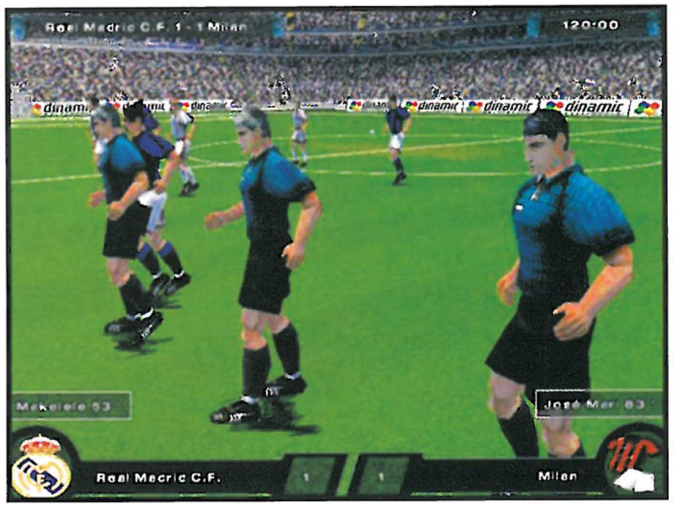
Por J.J. Cid

Cuando se editó el primer *PC Fútbol*, Míchel y Butragueño aún jugaban en el Madrid de Mendoza y Luis Enrique estaba justo a punto de debutar en primera con el Sporting de Gijón. Entonces ya estaba claro que un manager de fútbol con licencias oficiales y una buena base de datos podía funcionar estupendamente en España, pero seguro que ni Dinamic esperaba que, casi una década después, nueve de cada diez españoles hayamos oído hablar de él.

La edición 2001 ofrece poco más o menos lo que las anteriores: datos actualizados de la temporada futbolística en curso, un simulador aceptable y un manager muy completo. Visto lo visto, parece lógico preguntarse qué es lo que hace que tantos clientes pasen religiosamente por la taquilla de Dinamic un año tras otro. Y la respuesta está, como diría el personaje de Travolta en *Pulp Fiction*, en las "pequeñas diferencias".

Cada año, el equipo de desarrollo de Dinamic se reúne, hace una valoración en profundidad del *PC Fútbol* de la temporada anterior y pasa revista a las principales opiniones y críticas de los jugadores. Una vez hecho esto, se pone manos a la obra e intenta introducir mejoras en determinados aspectos sin que esto afecte a la esencia del juego, que es (y debe ser, los jugadores lo piden) más o menos la misma.

Las novedades de este año no están nada mal: nuevas divisiones para escoger equipo en el modo manager, ligeras mejoras en el simulador y, por primera vez, la posibilidad de jugar partidos *on line*. Y una excelente noticia: el nuevo *PC Fútbol* no se cuelga. O, al menos, no tan a menudo. Se



Los clubs de hoy en día cada vez dependen más de ingresos atípicos.

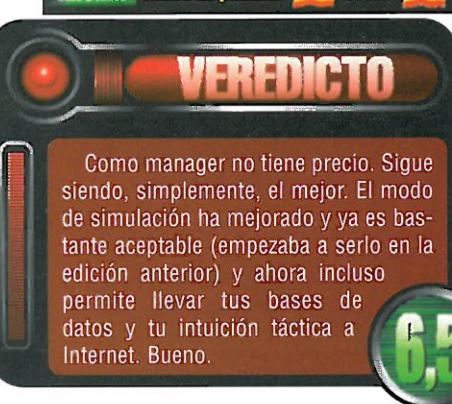
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

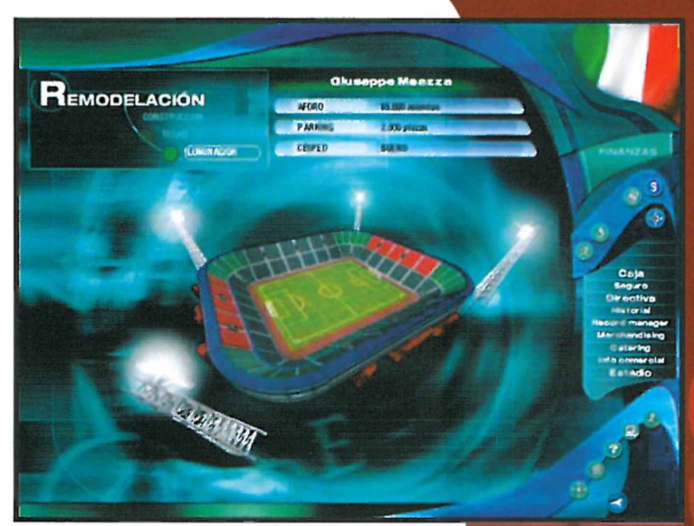
Multijugador
Un mismo PC: 20 · LAN: 4 · Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español





No dudes en grabar tus mejores goles y exhibirlos una y otra vez.



¿Te imaginas el campo de tu ciudad con 100.000 espectadores?



El simulador que incorpora la edición de este año es algo mejor que el de la anterior.



El corte de pelo es espantoso, pero tal vez con una perilla...



Diez ligas distintas para quien no tenga suficiente con la española.

acabaron las continuas pérdidas de datos o la rutina de grabar partida después de cada jornada. *PC Fútbol 2001* es (reconozcámoslo) un juego bastante estable.

La Liga de la Red

Los jugadores veteranos de *PC Fútbol* te dirán que éste es su juego porque les gusta el fútbol, lo siguen de cerca y ningún otro título para PC les ofrece tantas opciones. Y es cierto, basta con recorrer el menú de la edición de este año para ver que su oferta de modos y opciones es, sencillamente, abrumadora. Los modos clásicos vuelven a estar presentes, desde los meramente informativos (Historia, Base de Datos y Seguimiento) hasta los populares Fútbol Quiz, Euromanager o Competición Virtual. Y además (¡sorpresa!), hay tres opciones completamente nuevas: un completo editor de equipos, una opción multijugador en red llamada *3D Match On Line* y la posibilidad de actualizar tu base de datos descargándote nueva información sobre la Liga desde Internet.

Pero la opción estrella vuelve a ser, cómo no, el Euromanager, que esta vez incluye un modo entrenador en el que empiezas la partida con un equipo de tercera (por primera vez se incluyen los 17 grupos de la división de bronce o de estaño del fútbol español). Si cumples con tus objetivos, recibirás ofertas de equipos de categoría superior. Si no, te verás en la cola del INEM. Este año podremos incluso dar ruedas de prensa antes y después de los partidos, aunque debemos tener en cuenta que lo que digamos puede influir en la moral de nuestros jugadores e incluso en el grado de confianza que los directivos tienen puesta en nosotros.

Si el rol de entrenador nos parece un poco limitado, podemos optar por el de director general y asumir, una vez más, la gestión tanto deportiva como económica. Como ocurría en las dos últimas ediciones, el juego puede ser extremadamente lento y complejo si optas por controlarlo todo, desde las actividades concretas a realizar en las sesiones de entrenamiento al precio de la publicidad estática o las cláusulas que incluyes en los contratos que ofreces a tus jugadores. Por suerte, el grado de control y dificultad de las partidas puede personalizarse. Puedes desactivar determinadas opciones o hacer que la CPU se encargue de ellas y centrarte en los aspectos sobre los que realmente te apetece tomar decisiones.

PC Fútbol es un producto muy contrastado, con sus virtudes y limitaciones



El editor de equipos nos permite crear una plantilla desde cero y hacer que compita contra quien queramos.

¿Y qué hay del simulador?

Hasta hace poco más de un año, preguntar por el modo de simulación interactiva de *PC Fútbol* era como hablar de la soga en casa del ahorcado. Era tan esquemático y, sobre todo, tan poco fiable, que la mayoría de los jugadores preferían ignorarlo. Pero Dinamic ha tenido tiempo para ir puliendo su producto, y en la edición del año pasado ya incorporaba, al fin, un modo de simulación que podía considerarse decente.

El de *PC Fútbol 2001* es incluso algo mejor, aunque sigue sin estar a la altura (tampoco lo pretende) de simuladores como *FIFA* y similares. Pero cumple mínimos, porque es gráficamente aceptable y bastante jugable. El motor 3D ha sido revisado en profundidad hasta conseguir una fluidez adecuada, aunque para ello se haya tenido que reducir un poco la tasa de *frames* de las animaciones.

Y eso es todo. *PC Fútbol* es un producto con sus virtudes y sus evidentes limitaciones. Como tal, puede valorarse desde muchos puntos de vista, pero si lo que te importa es la relación calidad precio y las horas de diversión que puede ofrecerte un juego, no te quepa duda de que ésta sigue siendo una muy buena opción.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Synetic • **EDITOR:** THQ/Proein• **PRECIO:** 7.995 Pesetas

MERCEDES BENZ Truck Racing

El caso es que las carreras de camiones sin remolque son uno de tantos deportes que despiertan pasiones al otro lado del Atlántico.

Por J. Font

En estos últimos meses han aterrizado en nuestra mesa de redacción varios juegos de carreras francamente extravagantes. A ver qué te parece éste: carreras de camiones de alto tonelaje que funcionan con gasoil, ya que los vehículos quedan reducidos a cabezas tractoras, sin el habitual remolque. La gran potencia de sus motores y la falta de peso sobre los ejes de empuje hace que la competición resulte de lo más espectacular. Synetic ha recreado este tipo de carreras con todo lujo de detalles. Además de un buen surtido de modos de carrera, dispones de opciones de configuración muy avanzadas que te harán pasar por el taller para crearte tu propio mastodonte a medida.

El juego es todo un alarde de realismo que también se traduce en la pista. Difícilmente tendrás sensación de velocidad, ya que los circuitos en los que transcurren (entre ellos el de Cataluña), cuentan con numerosas *chicanes* y curvas en las que casi tendrás que detener el camión si no quieres acabar fuera de la pista. Se trata de ser capaz de controlar tu aparatoso vehículo y familiarizarte con un tipo de conducción peculiar y muy exigente. No cabe duda de que Synetic ha hecho un trabajo excelente, pero, a menos que seas un incondicional de este tipo de carreras, va a ser más bien difícil que disfrutes con *MBTR*. Los juegos de rallies o de F1 son, sin duda, mucho más divertidos

4

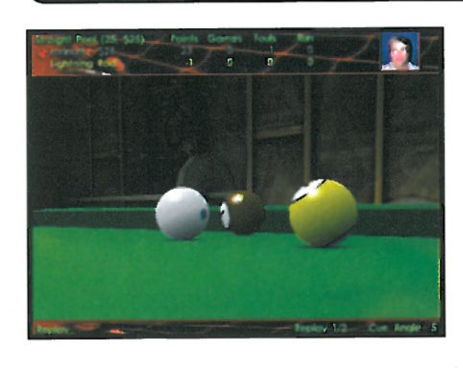
GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Celeris • **EDITOR:** Interplay/Virgin • **PRECIO:** 6.990 Pesetas

VIRTUAL POOL 3



La última entrega de la saga *Virtual Pool* nos llega bajo el patrocinio de Jeannette Lee, "la viuda negra" del billar americano.

Por M. Román



Dieciséis modos de juego que nos sumergen en el mundo de los tapetes y las carambolas y reproducen estupendamente la experiencia de recorrer los bares de madrugada en busca de un rival con el que jugarse unos dólares. Las partidas contra la diestra y muy profesional Viuda Negra vaciarán nuestros bolsillos y nos romperán el corazón, pero, si nos hartamos de la CPU, siempre nos queda la opción de jugar en red local con otros seres humanos o irnos, taco en ristre, a jugar a Internet.

Sus nítidos y precisos polígonos aseguran una calidad gráfica suficiente, pero el juego no explota las capacidades de las tarjetas gráficas actuales. Celeris ha preferido centrarse en la física de las bolas y su interacción con el taco.

La dinámica del juego es sencilla y entretenida: se juega por dinero. Si no lo tienes, no juegas. Y también es el vil metal el que te permite comprar tacos mejores e irte profesionalizando poco a poco. Como simulación precisa y matemática, este juego no tiene precio. Y tranquilo, si nunca has jugado a billar, el completo tutorial conducido por Jeannette Lee te convertirá en un experto en cuestión de minutos.

8

GÉNERO: Aventura gráfica • **DESARROLLADOR:** Montparnasse • **EDITOR:** Cryo Interactive/Friendware • **PRECIO:** 7.450 Pesetas

ROMA El testamento de César

Después de pasarlo en grande con Monkey Island 4 y The Longest Journey, nos toca bailar con la más fea: Roma.

Por G. Masnou



Queridos asistentes al aula virtual de *Game Live*, hoy voy a definir para ustedes un concepto que considero de la máxima importancia: juego para PC. Yo lo definiría como un programa para ordenador compatible con el que se puede jugar. Los CD-ROM que informan o educan suelen llamarse CD-ROM informativos o educativos, pero no juegos, porque con ellos no se puede jugar.

Algo así pasa con *Roma*. Se supone que es una aventura gráfica que se desarrolla en la época de Julio Cesar y en la que nos veremos envueltos en intrigas políticas en el Senado, debates sobre la República y alianzas con Egipto. Aunque pretende ser una aventura tradicional, el CD del juego contiene suficientes datos históricos como para ser descrito como una enciclopedia muy completa sobre la Roma Imperial. Se pueden encontrar abundantes datos sobre economía, religión, justicia o sociedad. Pero casi nada parecido a un juego.

Argumento, no tiene. Errores gráficos, sí. Y muchos. Jugabilidad... ¿Jugabilicómo? Poco variado, farragoso y aburrido, *Roma* sólo se salva como herramienta interactiva para aprender algo de historia antigua. Utilízalo para eso o ahórrate el mal trago de comprarlo con la sana intención de jugar.









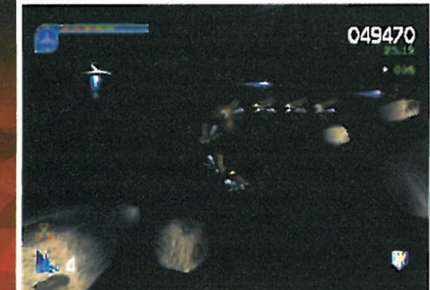
GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Hasbro Interactive • **EDITOR:** Hasbro/Proein • **PRECIO:** 2.995 Pesetas

GALAGA Destination Earth

Galaga, el que muchos consideran "mejor arcade espacial de la historia", es uno de aquellos juegos eternos como el agua y el aire. ¿O no?

Por G. Masnou

Publicado en 1981 como la secuela de *Galaxian*, *Galaga* todavía goza de mucho renombre entre los jugadores veteranos a pesar de su antigüedad. Este secuela programada por Hasbro no es más que un tímido intento de reverdecer laureles editando un mata-marcianos de la vieja escuela con algunas novedades. En primer lugar se ha mejorado el aspecto gráfico del juego, algo normal si tenemos en cuenta que el primer *Galaga* apareció hará unos 20 años. Otra de las primicias es la introducción de tres nuevas perspectivas para intentar dar un poco mas de variedad al desarrollo del juego. Y precisamente en este aspecto se encuentra el principal problema de *Destination Earth*. Por paradójico que parezca, la perspectiva que mejor funciona sigue siendo la tradicional, con nuestra nave en la parte inferior de la pantalla y los enemigos apareciendo por la parte superior. Las demás perspectivas, en especial aquella en que se controla la nave desde atrás, resultan casi inmanejables. Y lo peor es que son las que más abundan. Si de verdad ambicionas un buen mata-marcianos, te sugiero que consigas una copia del *Galaga* original. *Destination Earth* no es más que una elocuente demostración de que el tiempo sí que pasa factura a algunos clásicos.







La espiral de consumo navideño ha hecho que sean muy pocos los juegos de línea económica que se asomen al estante por estas fechas. Aun así, los pocos que hay son de órdago.

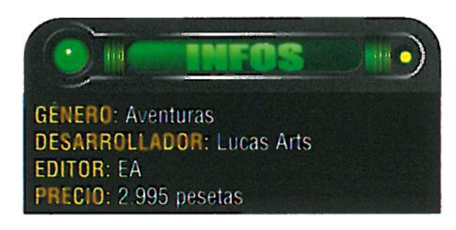
RAINBOW SIX GOLD PACK



Una extraordinaria oferta: el *Rainbow Six* original, el pack de misiones *Eagle Watch* y una completa guía estratégica de operaciones antiterroristas por 3.000 pesetas menos de lo que te costaría cualquier novedad. A estas alturas ya casi sobran las presentaciones: *Rainbow Six* es la memorable adaptación al PC de la novela de Tom Clancy. Al mando del grupo de operaciones secretas Rainbow, tu misión será hacer el trabajo sucio que los gobiernos no se atreven a realizar ante el ojo público. *Rainbow Six* ha creado escuela con un grado de realismo escalofriante, así que no te esperes ningún paseo triunfal. Las 16 misiones de este delirante *shooter* te exigen mucho más que un gatillo fácil. Los terroristas no tienen un pelo de tontos y deberás recurrir a una planificación minuciosa de tus operaciones, además de demostrar que las tácticas aprendidas durante las misiones de entrenamiento no han caído en saco roto. Es un juego digno de la calidad de su mentor literario y un título imprescindible en tu colección.



INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL





El motor gráfico de *Jedi Knights* y una potente licencia cinematográfica eran las grandes bazas de este título. El caso es que despertó notables expectativas y el resultado final no pudo satisfacerlas del todo. Aun así, es una aventura en 3D con empaque y ambientación y argumentos más que razonables. Su peor defecto son los lentos y aparatosos movimientos de Indiana, que perjudican muchísimo la jugabilidad.



START- UP 2000



Start- Up es uno de esos juegos de gestión a gran escala que priman el juego sucio y castigan con dureza la ingenuidad. Se trata de regir los destinos de un país moderno y desarrollado, con toda su complejidad, su equilibrio de poderes y su baja y alta política. En fin, tejemanejes de despacho y llamadas a horas intempestivas.
Controlas un complejo organigrama y de ti depende la popularidad del equipo de gobierno, la vida económica, las relaciones internacionales (del espionaje a la diplomacia pasando por el uso de la fuerza) y la investigación científica. En pocas palabras, estrategia simple pero a un precio que compensa sus deficiencias.
Género: Estrategia • Precio: 1.990 pesetas

WARGAMES



Digital Dreams sigue con lanza en ristre y no abandona sus ímpetus bélicos. Nos ofrece dos juegos de guerra de modesta ambición, pero económicos a más no poder. En *North and South* participarás en diez batallas acaecidas durante la guerra civil estadounidense del siglo XIX. En *Seven Kingdoms: Ancient Adversaries* deberás mover todos los hilos, espionaje y conquista incluidos, para tomar el control de las diez civilizaciones que ofrece el juego. Dos juegos de temática difusa, pero para qué engañarnos, las apenas 3.000 pesetas que cuestan no dan para más.
Género: Estrategia • Precio: 2.995 pesetas





EL PRIMER Indoor Karting en ESPAÑA
. Especcacular circuito cubierto de 500m de recorrido, condesniveles, curvas peraltadas, banking de Indianápolis y túnel de Mónaco
. Organización de carreras
. Mangas individuales
. Karts 4 tiempos 200cc
. Monos y cascos para todos los pilotos
. Pista de asfalto
. Parrilla de salida F1 con luces
. Panel suspendido de cronometraje instantáneo
. Cronómetro en el volante
. Equipo de Marshalls y director de carrera
. Zona de vestuarios con duchas y taquillas
. Servicio de bar, restaurante y cafetería
. Salones privados
. Pantallas de televisión
. Discoteca
. Disk-jockey y animador
SIENTE LA EMOCIÓN DE LA FORMULA 1
BARCELONA IK
Indoor Karting
Horarios: De Lunes a Jueves: 18h-(+/-)24h
Viernes y Vísperas festivos: 18h-(+/-)3h
Sábados: 10h-(+/-)3h / Domingos y Festivos: 10h-(+/-)24h
93 685 75 00
Ctra. Laureà Miró, 434 (N-340)
08980 Sant Feliu de Llobregat
E-mail: contact@indoorkartingbarcelona.com
Web: indoorkartingbarcelona.com
Recorta este bono y recibirás un dto. del 20 % por una sesión de 10 minutos
Dto. 20 %

(2ª PARTE)

BALDUR´S GATE II
Shadows of Amn

CAPÍTULO V

Infraoscuridad

La Infraoscuridad es un lóbrego infierno del que tardarás un montón de horas en salir. Y no sólo eso, ya que después de hacerlo te verás obligado a volver a él al menos tres veces más. Quien mejor puede informarte de lo que se cuece en este nivel es Adalon, el dragón de plata. Sin sus consejos, te será poco menos que imposible sobrevivir en la enorme y complicada ciudad de los Drow.

Uno de los principales objetivos es conseguir la gema de luz del líder de los Svirfneblin. Para hacerlo, tendrás que matar a un terrible demonio llamado Oadalon. Éste anda a sus anchas por la región (9). Hay otras dos misiones que deberás realizar: el rescate de un mago encarcelado (3) y el del hijo de un tabernero Svirfneblin (10). Con un poco de paciencia podrás conseguir un montón de objetos únicos y abundantes puntos de experiencia. Por cierto, el hechizo Ojo del Mago te será muy ventajoso a la hora de adentrarte en este oscuro nivel.

Desde este mapa puedes acceder a la cámara occidental y las cámaras del sudeste, pero no debes entrar en ellas durante tu primera visita a la Infraoscuridad, ya que forman parte de la misión que te encargarán los Drow cuando entres en su ciudad.

1 Tu aventura en la Infraoscuridad empieza aquí. Prepárate para emociones fuertes.

2 En este diminuto campamento encontrarás a los Duergar. Éstos te darán información sobre un mago que ha sido encarcelado. Tienes dos opciones: comprar o robar a la fuerza un pergamino de libertad para el mago. La elección es tuya.

3 No dudes en utilizar el pergamino liberador para que aparezca un mago llamado Vithal. Éste te pedirá que le ayudes a realizar una especie de ritual mágico. Hazlo y te asegurarás unos cuantos puntos de experiencia. Le hace falta el Libro de Rituales que perdió cuando fue apresado por los Duergar. Para conseguirlo deberás buscar al posadero en el pueblo de los Svirfneblin (7). Esto te irá de perlas, ya que necesitas igualmente un lugar donde descansar para recuperar fuerzas.

4 Una vez entregues el libro a Vithal, éste te pedirá que le ayudes a realizar sus rituales. Tendrás que guardarle las espaldas en cada uno de los portales (marcados con el número 4) y defenderlo de los guardias que irán saliendo a vuestro paso. Cuando mates a los guardias, Vithal entrará de un salto en el portal y, al cabo de unos cuantos segundos, saldrá. Cuando los tres portales estén completados, Vithal te recompensará con una poderosa varita de absorción. Insiste en que mereces algo más para que te dé dos pergaminos de hechizos. Una vez hayas conseguido todo el material, puedes elegir matarlo (no va a ser fácil) o volver a la aldea de los Svirfneblin.



En condiciones de oscuridad casi absoluta lo mejor es utilizar el hechizo Ojo de Mago.

5 En este punto hay un grupo de guerreros y sacerdotisas Drow esperándote. Son muy numerosos, así que lo más inteligente es usar un ataque mágico de largo alcance para debilitarles. Una bola de fuego es una buena opción. Una vez debilitados, convoca a tu grupo para que te ayuden a finalizar la faena. Tras el combate, acuérdate de recoger las armaduras de los Drow, ya que con toda seguridad son mejores que las que posees actualmente. De todas formas, los objetos de los Drow sólo son útiles en la Infraoscuridad. En cuanto vuelvas a la superficie, desaparecerán.

6 Sé amable y respetuoso con los guardias Svirfneblin y te dejarán pasar sin ningún tipo de problemas.

7 En esta posada hablarás con dos personajes, un mercader y un posadero. El posadero tiene el libro de Vithal, mientras que el mercader te propone una misión para rescatar a su hijo que se encuentra preso en una esfera de metal (10).

8 Por fin encuentras al líder de los Svirfneblin, llamado Oroander Roquemada. Habla con él para que te informe acerca de

Seguimos con nuestra guía de *Baldur's Gate 2*, el más que probable Juego Más Largo del Mundo. Este mes vamos a repasar en profundidad los episodios clave de los últimos tres capítulos, incluido aquel en que tu espada y tu magia se acercan por fin al despreciable cuello de Irenicus.



Para liberar al niño Svirneblin deberás superar una dura prueba.





Este humilde Svirfneblin te pedirá que le ayudes a recuperar a su hijo.

Adalon. También accederá a darte la gema que necesitas para entrar en su guarida, aunque antes deberás eliminar a un demonio que han liberado accidentalmente. Después de matar al demonio (9) te premiará con una preciosa gema brillante de extraños poderes.

9 Prepárate para una lucha muy dura, ya que nada mas entrar en esta zona aparecerá un demonio. Su táctica de combate consiste en realizar ataques que causarán un efecto caótico en tu equipo durante unos cuantos segundos. Utilizar el hechizo rayo de gloria (nivel 6, clérigo) puede facilitarte mucho las cosas. Recuerda que es un demonio, así que usar hechizos de fuego no es más que una pérdida de tiempo. Una vez hayas acabado con tu rival, usa el pergamino de piedra que se encuentra en el suelo para tapar el precipicio. Ahora vuelve al lugar en que se encuentra el líder de los Svirfneblin (8) y pídele la gema que necesitas.

10 Contempla esta maquina. Se trata de la esfera en la que está atrapado el hijo del mercader Svirfneblin (7). Abrirla no es cosa fácil, ya que tiene seis ventanas y al hacer clic en ellas aparecen distintas criaturas. Para conseguir liberar al niño deberás luchar como mínimo contra cuatro de ellas. En las otras dos ventanas se encuentran encerrados el niño y un tipo muy raro que no deja de hablar y del que todo lo que puedes conseguir es un terrible dolor de cabeza. Empezando por la ventana de la izquierda, las criaturas son:

1. Aganalo el loco (fácil)
2. Raevilin Strathi (proyecta hechizos; muy difícil)
3. Riti el Githyanki (fácil)
4. Lich (muy duro de pelar; proyecta un hechizo para detener el tiempo que congelará tu interfaz y a tu grupo durante 20 o 30 segundos. Por muy poderosa que seas, es casi imposible que sobrevivas al efecto de este hechizo. La mejor opción es trasladar a tu grupo hasta un lugar seguro y llevar a tu personaje principal hasta la ventana. Antes de hacer clic en ella, usa el hechizo Ojo de Mago y el que sirve para convocar animales. Sitúalos en la zona en la que aparecerá el Lich. Luego haz clic en la ventana y corre hasta donde está tu grupo. Podrás atacar al Lich con los animales y el hechizo Ojo de mago sin correr un peligro excesivo. Con este ingenioso sistema, el hechizo para detener el tiempo pierde todo poder y se desactiva. Llegó el momento de liquidar al Lich con unos cuantos ataques rápidos y precisos.
5. El niño Svirfneblin.
6. El tipo raro.

Una vez el niño haya sido liberado y huya hacia la posada, regresa a donde está el mercader para obtener tu merecida recompensa.

11 En este lugar te espera un pequeño grupo de guerreros Kuo-Toa. Aunque estos hombres son rapidísimos, no resultan tan difíciles de matar como parece a simple vista.

12 Aquí deberás enfrentarte a un numeroso grupo de guerreros Drow, pero lo más probable es que no tengas problemas para derrotarles en un combate cuerpo a cuerpo.

13 Una vez en el interior, habla con Adalon. Te ofrecerá su ayuda con una única condición: deberás recuperar unos huevos robados por los Drow. Él mismo te facilitará las cosas transformándoos a ti y a tu grupo en Drows y dándote una historia que explicarle a los guardias de la ciudad en que deberás infiltrarte.

14 La entrada a la ciudad Drow. Un mero trámite.

15 Explora un poco esta zona para decidir dónde sitúas a tu equipo, lanza un ataque, encuentra lo que has venido a buscar y luego huye sin ensañarte con el enemigo. Más adelante ya tendrás la oportunidad de volver a este rincón de la Infraoscuridad, pero de momento es sólo una zona de paso.

La mazmorra de los Kuo-Toa

Este nivel es una pequeña mazmorra no muy difícil de completar. Tu principal tarea será matar al príncipe Kuo-Toa, en la zona 7. La puerta que lleva a la superficie (9) se encuentra fuertemente vigilada por varios guardias Drow. No te enfrentes a ellos ahora: en cuanto recuperes los huevos, Adalon te ayudará a derrotarles. Para empezar a explorar la mazmorra utiliza el efectivo hechizo Ojo de Mago. Si tienes a un clérigo en tu grupo, el hechizo Rayo de Gloria te será muy útil en la sala del imponente caballero demoníaco.



1 Un enorme guardián y dos pequeños soldados llamados Gauths te esperan en la puerta. Para vencerles intenta meter primero en la sala a los magos y rápidamente proyectar cualquier hechizo de protección. El principal problema radica en meter a todo tu grupo en la sala lo más rápido posible para así tener mas posibilidades de vencer.

2 Aquí dentro hay un estanque contaminado que rodea la sala y que está lleno de renacuajos pequeños. También hay un escaso grupo de guerreros Kuo-Toa. Sitúa el ratón sobre el estanque y haz un clic para recoger los renacuajos. Vas a necesitarlos en cuanto llegues al punto 8.

3 Cosas de moverse en la oscuridad: cuatro de cada cinco visitantes de esta sala irán a parar de cabeza a la trampa de fuego del centro. Pero tú no, porque utilizarás un Ojo de Mago o convocarás a una criatura para que active la trampa en tu lugar.

4 Cinco caballeros demoníacos te esperan en este rincón. Y eso son palabras mayores. A menos que no te importe perder a alguno de los miembros de tu grupo, deberás planificar minuciosamente tu estrategia de combate. Si te fijas bien, verás que hay un altar en el otro extremo de la sala que, cuando haces clic en él, te dice que el dios quiere un sacrificio. Deja a tu grupo fuera y convoca a tantas criaturas como puedas controlar para bloquear la puerta. Envía a una de ellas hasta donde está el altar usando a un jugador invisible o el hechizo Ojo de Mago como guía. Cuando la criatura llegue hasta el altar, aparecerán los cinco caballeros demoníacos. Por suerte, están lo bastante desperdigados como para que sólo tengas que luchar contra los dos más cercanos a la puerta. Estos demonios son muy poderosos y realizan ataques muy fuertes. Cuando hayas acabado con los dos primeros, cárgate al tercero, mete a tu grupo en la mazmorra y elimina a los otros dos a la vez. El hechizo Rayo de Gloria te facilitará un poco las cosas.

El esfuerzo de eliminarlos vale la pena, ya que en uno de los cuerpos de los demonios encontrarás objetos de gran valor. El cinturón del gigante de hielo, una armadura del ciervo (+3 de protección) y el ladrón de almas +4.



Un sacrificio en este altar despertará a cinco caballeros demoníacos con muy malas pulgas.

5 Unos cuantos Kuo-Toa (muchos, para ser realistas) te esperarán en este punto. Sus intenciones no son precisamente amistosas.



El final del nivel está cerca. Sólo falta echar los renacuajos al estanque.

6 Otra pequeña batalla contra varios guerreros Kuo-Toa.

7 El príncipe de los Kuo-Toa hace por fin acto de presencia junto a un par de soldados de escolta. Por sí mismo ya es bastante duro de roer, pero no es probable que resista a un ataque con todo tu armamento pesado.

8 Ha llegado la hora de utilizar a los renacuajos que recogiste en el estanque del punto 2. Se trata de envenenar a los Kuo-Toa introduciendo a las crías de rana en su criadero.

9 La salida está cerca. De todas formas, ten cuidado con los Drow que vigilan la puerta.



Retorno a la Tumba subterránea

A estas alturas puede que incluso te cueste recordar a la vampiresa Bodhi, pero el caso es que es por ella (para clavar una estaca en su apolillado corazón) por quien has venido. Necesitarás algo de ayuda de los incontrolables y algo bullangueros paladines del Corazón Radiante y tres estacas adicionales, una para cada uno de los vampiros de nivel superior que acompañan a Bodhi.

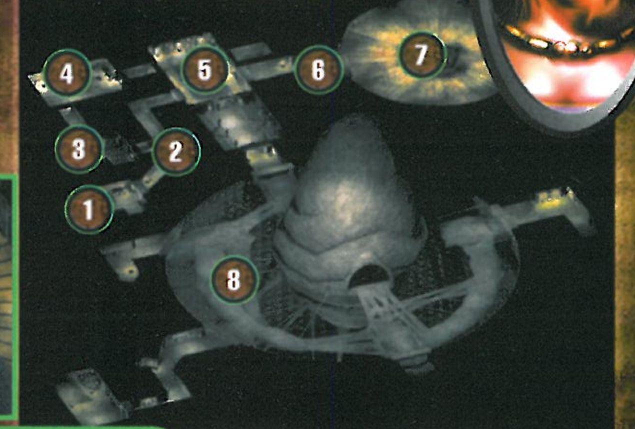
1 Si has hablado antes con algunos paladines del Corazón, éstos aparecerán cuando tú entres en el nivel. Son sólo cuatro y todos menos un tal Eric te abandonarán en cuanto acabe la primera batalla.

2 Ojo, hay un vampiro en la sala. De todas maneras, debes encontrarlo si quieres descubrir la puerta secreta que da acceso a la sala de ataúdes.

3 Reúne a tus compinches y empieza a prepararte para combatir contra los vampiros. Deja a parte del grupo en esta sala para que puedan lanzar un ataque por sorpresa contra los vampiros del punto 5.

4 Llegas justo a tiempo de intervenir en el enfrentamiento entre Drizzt y un grupo de vampiros. Lo más útil que puedes hacer es vaciar un odre de agua bendita en la fuente de sangre. Eso debilitará a los chupasangre de primer nivel.





Necesitarás una buena provisión de estacas si quieres derrotar a estos vampiros.

5 Tus aliados se enfrentan a un amenazador grupo de cinco o seis vampiros. Intenta ayudarles sin correr riesgos excesivos (ya sabes, echa un cable pero mantén las distancias) y despliega a tu grupo cuando el ejército de sanguijuelas se haya debilitado.

6 El vampiro Guarda va a ser tu peligroso anfitrión en esta sala. Utiliza tus sucios trucos de magia para debilitarle. En cuanto no le quede un triste conjuro, podrás cargar contra él y despedazarle tranquilamente.

7 Los únicos enemigos que hay en esta sala son unas seis Brumas Vampíricas, que tienen el don de la invisibilidad. Si te aproximas a ellas, utiliza el hechizo de mago Visión Verdadera. El mayor peligro de esta habitación son unas trampas que pueden hacerte mucho daño si no utilizas tu Ojo de Mago. Una vez cerca del estanque de sangre podrás recoger los guantes de la pericia.

8 Una zona semivacía en la que encontrarás algún objeto sin mayor importancia.

9 Un buen punto para tomarte un respiro mientras esperas a que tus aliados (si es que sobrevive alguno) se reúnan de nuevo contigo.

Batalla final de Bodhi

La estructura de este nivel es bastante sencilla. Nada más entrar en la sala principal (1), prepárate para un duro combate contra Bodhi y sus vampiros. Una vez empiece el combate, Drizzt irá directamente contra Bodhi, así que podrás dedicarte a contemplar cómo se desarrolla la batalla mientras tu grupo y Eric luchan contra los otros cuatro o cinco gorilas que hay en la sala. Es posible que Drizzt sólo consiga herir de gravedad a Bodhi y que uno de los miembros de tu equipo deba rematarla. En este momento podrías aprovechar para traicionar a Drizzt, matarle (está solo y el combate le ha dejado extenuado) y robarle sus objetos. Sería toda una demostración de juego sucio y falta de estilo, pero ya se sabe que cada cuál tiene sus puntos de vista y criterios. Nosotros no te lo recomendamos.

Cuando Bodhi muera, dirígete a su habitación y clava una estaca en su ataúd. Ahora ya puedes coger la Linterna Rynn y todos los objetos que encuentres en el interior del ataúd. Tu siguiente paso debe ser hacerle una nueva visita a Elthan, en el puesto avanzado de los elfos. Te cogerá la Linterna Rynn y te transportará a Suldanesslar, una ciudad de elfos que se encuentra en muchas dificultades, iniciándose así el capítulo 7. De todas formas, primero debes explorar los otros bosques que aparecían en tu mapa la primera vez que visitaste el puesto de los elfos.

1 En la sala principal encontrarás cinco estanques de sangre. Utiliza agua sagrada en el estanque del medio para limpiarlos todos. Esta acción debilitará a los vampiros y hará que la batalla contra Bodhi sea más fácil.



2 En esta sala se encuentra el ataúd de Bodhi. Si buscas en su interior, encontrarás algunos objetos interesantes y la Linterna Rynn.

3 Abre el baúl de esta sala. Coge todos los diarios que hay dentro y échales una ojeada, ya que contienen información muy valiosa.

CAPÍTULO VII

Suldanesslar

En cuanto llegues a Suldanesslar, descubrirás que las monstruosas tropas de Irenicus asedian la gran capital de los Elfos. Esta vez sí que vas a encontrarte con enemigos peligrosos. De hecho, para tener la menor posibilidad de éxito deberás utilizar todas las pociones y pergaminos que has ido acumulando a lo largo del juego.

Una buena forma de empezar a recorrer el nivel sería dirigirte a la sala 7, donde Demin te informará de los cinco objetos principales que vas a necesitar para cumplir con tus objetivos. Tres de ellos te permitirán activar el altar del templo de Rillifane (3). Debes colocarlos dentro del templo para liberar al Avatar, quien a su vez abrirá las puertas del palacio. Los objetos en cuestión son el Talismán de Rillifane (6), la Espada Lunar (8) y la Copa Dorada de la Vida, esta última situada en la guarida del imponente dragón negro Nizidramani (10). Dentro del palacio, necesitarás el Cuerno de Plata (2) y el Arpa de Piedra (9) para activar la escalera oculta que lleva a El Árbol de la Vida.

1 Lean se encarga de ponerte en antecedentes: la antes feliz ciudad de Suldanesslar vive con desesperación el asedio de los monstruos de Irenicus.

2 Deberás liquidar a dos Gólems de barro para liberar a unos guerreros elfos y luego hacerte con un objeto de gran valor: la capa élfica.

3 En el exterior te esperan unos cuantos magos Rakshasa que vigilan el templo de Rillifane. De todas formas, la batalla de verdad empezará en el interior. Allí te enfrentarás contra un mago de nivel 20 llamado Suneer y con todo un arsenal de hechizos a su disposición. Encima le protegen dos aliados, un Gólem de Hierro y a un demonio que ha convocado. Esta batalla es durísima y casi imposible de ganar a la primera si no puedes eliminar los hechizos de protección que Suneer ha activado. Para evitar los mismos deja que los proyecte y sal al exterior hasta que su efecto haya desaparecido. Posiblemente Suneer utilice contra tu grupo un enjambre de meteoros y use diferentes hechizos de muerte.

4 Dos Gólems de hierro, dos de barro y uno de piedra campan a sus anchas por el lugar. No tendrás mayor problema para derrotarlos si convocas a alguna criatura para que desvíe la atención, consiga que se dispersen y te permita atacarles por separado.



5 Los dos niños que encontrarás en este punto se mueren de miedo, pero unas palabras de aliento les ayudarán a tranquilizarse. Luego, asegúrate de ponerlos a salvo.

6 Existen dos formas distintas de entrar en el cuartel de los elfos. La entrada de la parte inferior te planteará un puzzle consistente en pulsar botones en un orden determinado. La entrada superior te proporcionará un amuleto con una inscripción que te desvela el orden a seguir. Si completas con éxito el puzzle, encontrarás el talismán de Rillifane, un objeto indispensable para liberar al Avatar.

7 Cuando te acerques a la casa de Demin, verás un demonio y a un par de Rakshasa en el exterior. Una vez más, usa el hechizo de Protección contra el Mal sobre tu grupo. En el interior de la casa verás a Demin luchando contra más Rakshasa. Ayúdale a eliminarlos y, una vez estén todos muertos, habla con Demin para averiguar qué es lo que está pasando.



Este Elfo está dispuesto a dar su vida por salvar la Espada Lunar. Glorioso.

8 Hay unos cuatro Rakshasa asediando este cuartel de los Elfos. Al entrar, serás testigo de una escena en la que un demonio y un elfo luchan y acaban muriendo. Debes coger la Espada de la Luna del Elfo, ya que es uno de los objetos que vas a necesitar en el templo (3).



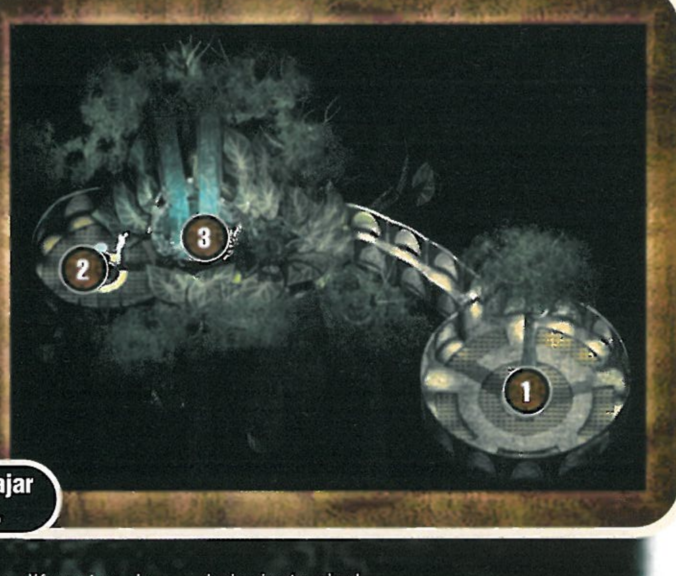
Estos Gólems no sólo parecen duros, también lo son. Y no tardarás en descubrir cuánto.

9 En el exterior del último cuartel de los elfos encontrarás unos Gólems vigilando la zona. En el interior del cuartel hallarás uno de los objetos que necesitas para activar el portal que se encuentra en el interior del palacio, el Arpa de Piedra.

10 Por esta dirección se va a parar a un descampado donde te espera un duro combate con el peor enemigo de Suldanesslar, el dragón negro Nizidramanii.

11 Debes esperar a que el Avatar abra las puertas del castillo para acceder a su interior.

El Palacio de los Elfos



Necesitas dos objetos del mapa anterior para este nivel: el cuerno de piedra y el arpa de piedra. No te preocupes por la integridad física de tu grupo, ya que en el Palacio de los Elfos no encontrarás nada con lo que luchar. Todo parece creado para que los diseñadores del juego luzcan los espectaculares gráficos que posee *Baldur's Gate 2* y como entretenimiento de lujo hasta la siguiente región, El Árbol de la Vida. La cosa es muy sencilla y agradable. Al principio del nivel distinguirás un hermoso árbol muy grande cargado de nueces (1). Haz clic dos veces sobre él y conseguirás en tu inventario dos tipos diferentes de nueces. Unas, las reconstituyentes, aparecerán en un montón de cuatro. Pueden usarse como pociones y te serán de mucha utilidad en futuras peleas. Las otras aparecerán en cuatro montones de uno: se trata de objetos que emplearás en el siguiente nivel.

Las nueces son muy aconsejables para bajar el nivel de colesterol de nuestros héroes.

Luego dirígete hasta el pie de la cascada y las estatuas (2). Haz clic en cada una de las estatuas para transferirles un instrumento musical. Por arte de magia la cascada se convertirá en una escalera (3) que te llevará a El Árbol de la Vida.

El Árbol de la Vida

Debes evitar por todos los medios que Irenicus absorba el poder de El Árbol de la Vida. Es un nivel crucial, pero, en líneas generales, sencillo. No tardarás demasiado en completarlo. Volverás a enfrentarte con Irenicus y se te escapará de nuevo, con lo que el último asalto de vuestro particular duelo quedará aplazado hasta que te arrastre a su Infierno.

Las nueces recogidas en el nivel precedente te serán imprescindibles, ya que sólo con ellas podrás acceder a las tres zonas de El Árbol que se están empezando a llenar de devastadores parásitos.

1 La Reina de los Elfos te explicará en este punto que El Árbol de la Vida está a punto de perder su poder.

2 La mecánica a seguir será la misma para eliminar a los tres parásitos que afectan al Árbol. Debes acercarte y hacer clic sobre la zona parasitada. En el primer caso, serás atacado por dos elementales de tierra a los que debes eliminar para que el parásito desaparezca.

3 El segundo parásito está protegido por dos elementales del aire. No son muy duros de matar.

4 El tercero está protegido por dos elementales de fuego. En cuanto te acerques, aparecerá Irenicus para decirte que has desbaratado sus planes y que debes pagar por ello.

5 Tras la necesaria escena de corte, Irenicus te ataca. Es tu enésimo enfrentamiento con él, pero no pasará de simple aperitivo para lo que te espera en cuanto entres en el Infierno.



Debes evitar que el pérfido Irenicus se meriende el poder de El Árbol de la Vida.



EL INFIERNO -BATALLA FINAL-

Antes de que por fin te enfrentes a Irenicus, deberás pasar por cinco pruebas de tipo moral en las que se juzgará si eres "bueno" o "malo". Cada una de ellas te proporcionará una recompensa para tu personaje principal y una Lágrima de Bhaal, independientemente del camino o del orden que escojas para superar cada una de las pruebas. Si tus elecciones te llevan por la senda del mal, tal vez consigas mejores recompensas, pero deberás hacer un esfuerzo superior para superar las pruebas y correrás mucho más peligro. Una vez tengas las cinco lagrimas de Bhaal en tu poder, podrás convocar a Irenicus para enfrentarte con él por última vez. Por cierto, las recompensas no te serán cedidas hasta que coloques una a una todas las lágrimas en la puerta. De esta manera conseguirás tu premio por cada una de las pruebas que has realizado.





La satisfacción del deber cumplido: si derrotas a Irenicus, los Elfos te recibirán como a un campeón.

1 Ésta es la llamada Prueba del Orgullo. La Lágrima de Bhaal de esta puerta está en poder de un ratón y aparecerá un demonio para intentar convencerte de que le mates y se la robes. Tienes dos opciones:

Camino del bien:

Si sigues respondiendo a las preguntas del demonio con más preguntas, al final se convencerá de que no pecas de orgullo y te dirá que no hace falta que mates al dragón, bastará con que le pidas que te dé la Lagrima. La recompensa final por colocar esta lágrima es un 20% de resistencia a los daños causados por el fuego, el frío y la electricidad.

Camino del mal:

Si recurres al orgullo en cualquiera de tus respuestas, tendrás que matar al dragón para conseguir la lágrima. La recompensa final por colocar la lágrima son 200.000 puntos de experiencia. De todas formas, ni se te ocurra elegir el camino del mal, ya que no tienes casi ninguna posibilidad de matar a este poderosísimo dragón.



La batalla final contra Irenicus pondrá a prueba todos tus conocimientos de magia.

2 El siguiente reto es la Prueba del Miedo. Un demonio te va a decir que tiene una capa que te hará inmune al miedo que vas a pasar. Si aceptas la capa, estarás escogiendo el camino del mal. Si la rechazas, habrás escogido el camino del bien y tendrás que proyectar el hechizo de resistencia al miedo sobre tu grupo. Cualquiera que sea el camino que elijas, tendrás que conseguir la lágrima. Por detrás del demonio hay dos caminos. El de arriba conduce a una sala llena de Guardianes y el de abajo lleva a un cofre con trampa y luego a un cristal que te dará la lágrima después de hacer clic en él.

Camino del bien:

En caso de que decidas rechazar la capa serás recompensado con inmunidad y una poderosa arma.

Camino del mal:

Aceptar la capa. La recompensa son dos bolsas de gemas.

3 Prueba del Egoísmo. Un demonio te pondrá a prueba para ver si estás dispuesto a sacrificarte por uno de los miembros de tu grupo. Cogerá a uno de ellos y lo llevará a la parte de atrás del mapa. Te dará a escoger dos puertas para conseguir la lágrima.

Camino del bien:

Elige la puerta de la izquierda. Tendrás que sacrificar dos puntos de habilidad, uno de fuerza y cerca de 75.000 puntos de experiencia, pero valdrá la pena, ya que salvarás a tu compañero de grupo. La recom-

pensa es un 10% de resistencia a la magia.

Camino del mal:

Elige la puerta de la derecha. No sufrirás ninguna penalización, pero tu compañero de grupo morirá y perderás muchas opciones de vencer a Irenicus.



Las conversaciones con algunos demonios pueden llegar a ser eternas.

4 Prueba de la Avaricia. Un demonio te dará una espada llamada Blackrazor, un arma muy buena. Luego te ordenará que liberes al Djinni, que está cautivo detrás de él. Tendrás que matarlo con la espada para conseguir la Lágrima.

Camino del bien:

Si estás dispuesto a prescindir de la valiosa espada Blackrazor, el Djinni aceptará cambiártela por su Lágrima. Pierdes un arma, pero ganas un amigo.

Camino del mal:

Puedes seguir el consejo del demonio, cargarte al Djinni y quedarte con la Lágrima y la espada. Parece un negocio redondo, pero ¿seguro que no te parece un poco inmoral?



Los dragones negros nunca han sido muy amigos del hombre. Y si les pides una Lagrima de Bhaal, se ponen hechos una furia.

5 Prueba de la Ira. Tendrás que luchar contra la ira de Sarevok, independientemente de lo que hagas para conseguir la Lágrima. Te persuadirá para que luches contra él movido por la ira.

Camino del bien:

No te dejes persuadir por la ira. El demonio se convencerá de ello y entonces podrás pelear contra él.

Camino del mal:

Muestra todo tu odio contra el demonio y pelea contra Sarevok. La recompensa son dos generosos puntos de fuerza.

Llega la hora de la verdad. Tras superar las cinco pruebas, tendrás que enfrentarte con Irenicus por última vez. Para ello te bastará con hacer clic en la puerta cinco veces para colocar todas las lágrimas en su sitio. Antes de que hagas clic para el quinto objeto, prepara a tu grupo para la batalla. Los hechizos Protección contra el Mal y Precipitación te serán muy útiles, así como tus mejores pociones de fuerza para tus luchadores de refriega. Bébete cualquier poción que tengas en tu poder. También te vendrá muy bien el hechizo de resistencia a la magia, ya que Irenicus dispone de algunos de los hechizos más poderosos del juego.

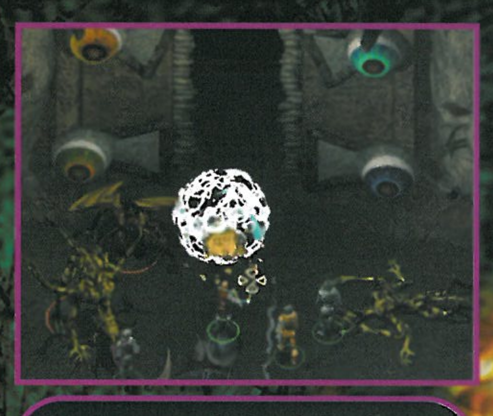
Finalmente, cuando coloques la última lagrima de Bhaal en su sitio, Irenicus hará acto de presencia y se iniciará una breve secuencia de diálogo justo delante de la puerta. Sin importar dónde hayas dejado a tu grupo, la lucha empezará delante de la puerta con una formación defensiva muy mala. Irenicus no estará solo, ya que convocará a cuatro demonios para que le ayuden a eliminarte.

La clave del éxito es ir paso por paso. Empieza por trasladar a tu grupo a un lugar en que sea más fácil defenderse, por ejemplo, al escenario de la prueba número 5. Los demonios te perseguirán y podrás centrarte en ellos antes de ir a por Irenicus. Tu rival se habrá transformado en asesino. Atácale primero con un par de elementales y luego carga contra él con todo tu grupo. No uses ningún arma mágica contra él hasta que hayas desactivado sus hechizos de protección, ya que no podrías hacerle ni un rasguño e incluso puede que desvíe los hechizos contra ti. Así que hay una prioridad muy clara: desactiva su protección mágica y luego intenta causarle daño con ataques rápidos y continuos.

Una vez que Irenicus haya muerto, prepárate para presenciar la hermosa escena final de *Baldur's Gate 2*: los miembros de tu grupo y tú seréis generosamente recompensados mientras un grupo de demonios arrastra a las profundidades el alma del terrible Irenicus, que tantas penalidades te ha hecho sufrir.



¿Qué clase de Infierno sería éste si no hubiese ríos de lava?



Los cuatro compinches de Irenicus te han preparado una pancarta que dice "Bienvenido a nuestro Infierno".



HOMEWORLD CATACLYSM

En la era de las exploraciones y los cataclismos, perderse en la inmensidad del espacio será tanto o más peligroso que ser atacado por un escuadrón de bombarderos Taiidanos. Pero **estás de suerte**, ya que hemos dedicado un montón de horas a buscar para ti la brújula que te permitirá no perderte en este laberinto.

Misión 1 - Hiigara

Deberás destruir un escuadrón Taiidano que ataca a un grupo de fragatas, así que empieza por seleccionar tus naves de trabajo y envíalas a trabajar al asteroide más cercano. Construye seis Acólitos y crea un grupo para proteger tus naves de trabajo, ya que no tardarán en ser incordiadas, y otro para encargarse de los bombarderos Taiidanos. Durante la batalla, envía un tercer grupo para ayudar en los ataques. Una vez destruidos los bombarderos, el centro de mando te asignará una zona para explorar. Añade un caza de reconocimiento al tercer grupo y envíalo a la zona. Desde la ventana de sensores, verás aparecer un segundo grupo de cazas Taiidanos. Manda un grupo extra a interceptarlos. Las naves de reconocimiento estarán a punto de llegar a la zona designada. Verás que la cosa está que arde, así que detén su avance y deja que los Acólitos hagan el trabajo sucio.

Una vez limpia la zona, desplaza la nave nodriza, pero deja unos cuantos Acólitos para cubrir la retaguardia. Esto te permitirá cortar las incursiones de los cazas y corbetas Taiidanos. Empieza por atacar las corbetas y continúa con los cazas. Lleva fuerzas de apoyo a la zona. Antes de entrar en combate, aparecerá el aviso de nueva tecnología disponible. Desarróllala en cuanto puedas para acceder a los VCA. Al final de la partida, deberás hacer frente a un crucero pesado. La nueva tecnología te permitirá unir dos Acólitos para formar un VCA o construirlos directamente. Configura un grupo de VCA y mándalos al ataque. Una vez destruido el enemigo, podrás dar por finalizada la misión.

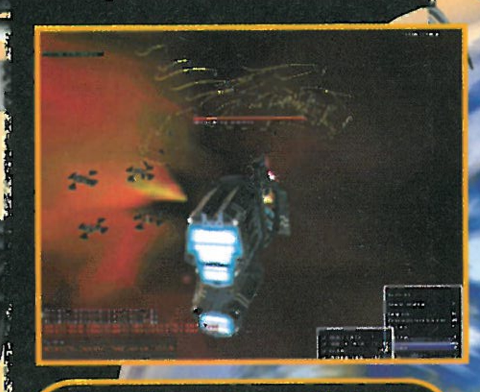


La formación en «garra» es ideal contra naves rápidas u objetivos pequeños.

Misión 2 - En las inmediaciones del sistema Hiigara

Destina los cazas de reconocimiento a establecer un perímetro de seguridad. Ya puedes acceder a la tecnología para reparar las naves, pero antes debes añadir un módulo a tu nave principal. No tardarás en recibir la visita de unos cuantos Taiidanos que insistirán en acabar con tus naves de trabajo y con tu nave nodriza. Intercéptalos con un ataque directo.

Ha llegado el momento de rescatar el destructor Bushan-Re, así que envía a los cazas de reconocimiento a la zona desde la que proviene la señal. Una vez localizado, envía una o varias naves de trabajo para repararlo, aunque antes debes mejorarlas con la tecnología que estabas investigando. Escolta las naves de trabajo con los VCA. Durante el pro-



Automatizar tareas mediante los menús de acciones te servirá para repeler los ataques rápidamente.

ceso de recuperación, los Turánicos te mandarán unas cuantas fragatas. De hecho, no son fragatas, ya que cuando estés cerca se convertirán en corbetas de asalto. Es tu primer contacto con la tecnología holográfica, pero da igual, la cuestión es acabar con ellos.

Otra señal te indicará que debes rescatar otra nave, así que envía una nave de trabajo al rescate escoltada por unos cuantos cazas. En breves instantes, la Bushan-Re estará reparada y dispuesta a ofrecerte su colaboración. Te será muy útil para deshacerte de unos cuantos interceptores Turánicos. Asegúrate que quedan algunos cazas cerca de tus naves de trabajo para evitar sorpresas.

Misión 3 - Sistema Coruc-Tel

La Clee-San se ha extraviado. Sólo queda de ella una señal detectada en el mapa de sensores. Ponte a investigar la tecnología de propulsión avanzada para imprimir mayor velocidad a tus naves. Construye una nave de infiltración para asemejarte a un asteroide o a una nave enemiga. Utiliza esta última forma para ir al origen de la señal. Un vídeo corta la acción para indicarte que un campo de minas se interpone en tu camino. Toma nota de la posición de las minas. Encontrarás unos cuantos cazas y las naves que minan la zona. Se supone que debes pasar desapercibido, así que entrar en combate o ir tropezando con las minas como si fueses un boxeador sonado no resulta la mejor política.

Encontrarás la Clee-San justo al lado de la pared de minas. Ordena al caza que la proteja para ponerlos en comunicación. La respuesta que recibes de ella desvela la posición de las minas. Encarga a tus Acólitos que tracen una ruta segura a través del campo de minas y escolta la Clee-San fuera de la zona.

Misión 4 - Espacio profundo (Sector Tel)

El equipo de investigación empieza con los análisis de la nave capturada. Pero algo sale mal y el módulo del hangar salta por los aires, así que deberás restablecer el módulo rápidamente. Da la orden y dedica algo de tiempo a tareas menores, como la recolección. Una vez restablecido, se te asignarán nuevos objetivos. El primero de ellos consiste en escoltar la Clee-San con Acólitos o con VCA. Utiliza los menos experimentados, ya que es muy probable que los acabes perdiendo. Ordena la construcción del módulo de investigación. Cuando coloques los cazas en forma de esfera para proteger la Clee-San, ésta se moverá de manera automática. Si quieres detener su marcha, selecciona los cazas y revoca la orden de escoltar la nave. Durante el trayecto, descubrirás unos depósitos de recursos. Desplaza toda tu flota a ese punto. La presencia de la Kuun-Lan tiene efectos disuasorios. Un nuevo vídeo te informará de que la Clee-San y su escolta están siendo atacadas desde el módulo de investigación con un cañón de partículas. No podrás hacer nada por salvarlos y, además, acabarán infectados. Así que resígnate a la idea de que a partir de ahora ya no forman parte de tu bando.

Utiliza el menú de investigación para indagar sobre el virus. También es buena idea reponer los VCA perdidos. Destruye las naves infectadas mientras progresa la investigación, pero ni se te ocurra volver a acercarte al módulo de investigación. Si intentan sabotear la obtención de recursos, evítalo acercando la nave nodriza a tus naves de trabajo y utiliza los VCA para neutralizar incursiones. Cada vez será más duro repeler los ataques. Si mantienes tus unidades cerca de la Kuun-Lan, podrás repararlas rápidamente después del combate. En este punto, es muy probable que la cosa se ponga fea, con la aparición de un grupo de turánicos infectados hasta la médula. Recoge las naves en el muelle de la nave nodriza y abandona la zona saltando al hiperespacio.

Misión 5 - Sistema Aiowa

A estas alturas, sabrás algo sobre las infección que produce la Bestia. Como eres un tipo sagaz, no te sorprenderá descubrir que la enfermedad se transmite con el cañón de partículas. Tu nuevo objetivo es interceptar la estación Bentusi, así que pon las pilas a un caza de reconocimiento o una nave de infiltración y envíala a descubrir el espacio. Pero antes, dedica algo de tiempo a reconfigurar tu flota y obtener recursos. Desarrolla el módulo de ingeniería y los avances disponi-

Reparar naves es una constante del juego. No te quedes sin naves de trabajo bajo ningún concepto.

No subestimes el potencial de unos cuantos cazas. Son rápidos y difíciles de destruir con naves pesadas.



Concentra todo tu fuego en las naves grandes, principalmente en los transportadores.

bles. En este lapso de tiempo ya habrás descubierto que la estación está siendo atacada, con lo que no te quedará otro remedio que desplazar toda tu flota hacia esa zona. Dirige los VCA a la carga y deja que la Kuun-Lan los apoye. Debes acabar con los misiles enemigos o, de lo contrario, puede acabar enfermita.

Nada más llegar a la zona, los cazas enemigos cambiarán de objetivo. Te atacarán con varios cazas y fragatas con cañones iónicos. Céntrate en estas últimas, ya que los cazas no son más que simples moscardones para tu nave nodriza. Una nave de Caal-Shto que desconoce por completo los efectos de la Bestia aparecerá en tu ayuda, aunque más bien te verás obligado a hacerle de niñera. Manda un pequeño grupo a la zona, pero no te esfuerces mucho. Ante la posibilidad de acabar infectada, la estación optará por autodestruirse.

Las naves grandes (empezando por el crucero pesado) son tu principal escollo. Avanza la nave nodriza para tener entretenido al crucero y pon todos tus cazas a destruirlo. Parece una tontería, pero evitarás quedarte sin cazas a las primeras de cambio. Plantéate mandar naves de reparación a la Caal-Shto para que no acabe convertida en polvo intergaláctico y, luego, presta atención a la tarea de localizar y destruir los transportes enemigos para evitar que se abastezcan. Dirige toda tu flota, con actitud beligerante, a por ellos. Algunas naves intentarán impedir tu paso: ¡arróllalas! El transporte se dará a la fuga. Relájate. Ya sólo te queda rematar a los rezagados y desarrollar un módulo de ingeniería avanzada. La Caal-Shto se unirá a tu flota.



Las naves lapa son muy útiles para reducir las pérdidas. Pégalas en las naves grandes cuanto antes.

Misión 6 – La nebulosa de Kadiir (Puerta Zeta)

Las dos naves nodrizas entrarán en una nebulosa controlada por la Bestia. También encontrarás una base Taiidana. Antes de penetrar en la zona, estudia su potencial bélico. Envía una nave camuflada a explorar los aledaños. Al mismo tiempo, empieza a construir el módulo de escudo y desarrolla su nivel uno. Atacarán tus naves de trabajo, pero podrás acabar con ellos en un *raid* de tus cazas.

Ha llegado el momento de mandar una nave camuflada a las inmediaciones de la base Taiidana. Está fuertemente custodiada y que es mejor pasar desapercibido. En el mapa de sensores, verás la ruta que debes seguir con la Caal-Shto, así que envía un caza de reconocimiento a investigar el camino. Encontrarás algunos obstáculos que debes eliminar antes de mandar la nave nodriza. Utiliza una nave camuflada para descubrir las rutas de patrulla de los Taiidanos, pero ten cuidado, ya que si te descubren, tendrás serios problemas. Deja unos cuantos VCA entre la nave nodriza y la base Taiidana para evitar sorpresas y envía otro grupo a recorrer la zona. Utiliza la táctica evasiva y la formación en garra para limpiar la zona de minas y naves. Cuando veas las minadoras, divide el grupo y lanza un ataque contra ellas. Para llevar a cabo esta tarea es mejor emplear los Acólitos, ya que son más maniobrables. A medida que limpies la zona mueve la Kuun-Lan y el resto de las naves en formación de esfera. Si la nave es atacada, no podrás concluir la misión. Es un buen momento para guardar la partida.

Para mover la Caal-Shto, debes localizar el portal que hay al final de la ruta trazada con tu nave nodriza y dejar el camino despejado. Una vez hecho esto, la nave se pondrá en movimiento. También puedes optar por dejar atrás las naves de trabajo con un procesador, aunque las acabarás perdiendo. Al final de la ruta, encontrarás un crucero pesado y unas cuantas naves custodiando la salida. Lo podrás eliminar fácilmente con una nueva tecnología: la Telemetría. Esto te permitirá crear naves lapa. Pégale unas cuantas naves en modo válvula. Ten en cuenta que cuando acabe destruido deberás interceptar todas las naves que lo escoltan. Si se comunica con la base, acabarás perdiendo la partida. Asegúrate que la Kuun-Lan llega al final del trayecto al mismo tiempo que el crucero salta por los aires. A partir de aquí tus próximos movimientos deben ser rápidos. Los Taiidanos atacarán tu retaguardia y debes salir de allí cuanto antes. Espera la llegada de la Caal-Shto. ¡Ha llegado el momento de saltar al hiperespacio!

Misión 7 – Inmediaciones de la nebulosa de Kadiir (Puerta Epsylon)

Nada más empezar recibirás una señal de socorro. Envía un caza de reconocimiento o nave de infiltración a investigar. Mientras, prepara la flota para afrontar los próximos acontecimientos. Podrás acceder al escudo de segundo nivel. En esta misión te atacarán las naves de trabajo, así que destina unos cuantos Acólitos a protegerlas. Necesitarás seis grupos de ataque con diez Acólitos cada uno. Una vez listo, mueve los grupos de cazas hacia el origen de la señal. La Bestia ha lanzado misiles de crucero con cabezas infectadas sobre un convoy Bentusi. Protégelo con los pequeños grupos de Acólitos y ataca cualquier misil que detectes. Si



Desplaza la nave nodriza a medida que descubras la ruta. Al final, espera su llegada para atacar.

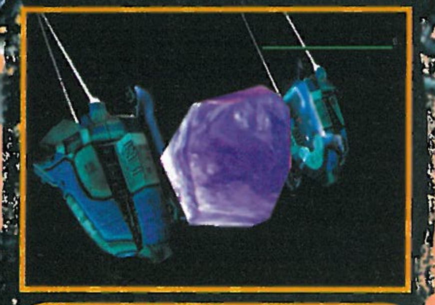
alguna de tus naves es infectada, no dudes ni un momento en destruirla.

Existen unos pequeños lapsos de tiempo entre cada andanada de misiles. Aprovéchalos para restablecer las bajas. Recuerda que has dejado atrás unas cuantas naves de trabajo y que también serán atacadas. Mientras, ve desarrollando nuevas tecnologías. Las cargas de explosivos cuánticos (IEM), por ejemplo, te permiten dejar fuera de combate temporalmente a las naves infectadas para ganar algo de tiempo y poder atajar la infección. La misión terminará cuando la flota enemiga quede reducida a polvo cósmico.

Misión 8 – Espacio profundo (Sector de Koreth Rift)

Como de costumbre, el inicio de la misión es de lo más plácido, así que dedica los primeros minutos a recomponerte para salir guapo en la foto. Ya sabes, recolectar, reforzar la flota y actividades por el estilo. En esta misión, tendrás que capturar naves enemigas, así que no está de más que construyas algunas naves de trabajo adicionales. Divide tu vasta flota de cazas en dos grupos y une Acólitos para formar VCA. También te será muy útil construir unas cuantas fragatas de haz múltiple. Una pequeña animación te mostrará una nave espía Taiidana que quiere ponerse en contacto contigo. Para que lo consiga deberás destruir a sus perseguidores. Concéntrate en atacar las corbetas una a una con todas tus naves. Después te esperarán un atajo de cazas.

Cuando la nave espía te revele su secreto, sabrás que tu próximo paso es infiltrarte en la base de los Taiidanos y robar unas cuantas naves. Están fuertemente protegidas, pero el mayor peligro son las fragatas de pozo de gravedad que protegen a las naves con un escudo magnético. Utiliza las fragatas de choque para apartarlos. Une dos naves de trabajo y una fragata a los grupos de cazas. Tu primer objetivo es capturar tres naves de transporte. Con un poco de tiempo podrás conseguir más naves. No te contentes con un mismo tipo. La fragata de iones, por ejemplo, te permitirá desarrollar esa tecnología. Así que cuando la tengas, ponte rápidamente en ello. Una vez finalizado el pirateo, asegúrate de acabar con todas las naves enemigas para completar tus objetivos. Después, dedica algo de tiempo a recoger recursos.



Los cristales son una excelente fuente de recursos. Cuanto más grandes, más naves de trabajo necesitarás para capturarlos.



Destruye los sensores con cazas en modo evasivo. Si escoges los sensores uno a uno, serás más efectivo.

Misión 9 – Órbita cercana: Gozan IV (Planeta de investigación Taiidano)

Reorganiza tus unidades en pequeños grupos que combinen fragatas y cazas. Mueve las naves de transporte capturadas hacia el punto señalado en el mapa de sensores y desplaza una nave camuflada al lado opuesto. Una vez en la nueva posición, tienes que atacar algunos sensores de proximidad Taiidanos para limitar su campo de visión. No es un camino de rosas, ya que están protegidos, así que atácalos uno por uno con un grupo de Acólitos con tácticas evasivas. Una vez destruido el primero mueve las naves de transporte capturadas.

Los Taiidanos te atacarán cuando te detecten. Avanza todas las naves hacia la malla de sensores. Debes esperar a que las naves de trabajo se introduzcan en el planeta para robar información. La mejor opción es dedicar una parte sustancial de tus fragatas a neutralizar los destructores. Lo ideal sería capturar uno de ellos, pero debes dar prioridad absoluta a inutilizarlos cuanto antes. Mantener la flota cerca del campo de los sensores te dará cierta ventaja para proteger la vuelta de los transportes hasta la Kuun-Lan.



Si te roban el cañon, ataca sus naves de trabajo. Si destruyes una, no podrán llevárselo.

Ve reponiendo las naves que pierdas durante el combate y repara las fragatas averiadas en la nave nodriza. Unos vídeos te informarán del regreso de los transportes. Muévete rápido, ya que su supervivencia es la clave de la misión. Puedes perder alguna nave, pero si las pierdes todas, se acabará la partida. Mueve toda la flota hacia ellas para facilitarles la entrada en el muelle. Ha llegado el momento de poner pies en polvorosa saltando al hiperespacio.

Misión 10 – Campo de escombros (Sector de Koreth Rift)

La zona está llena de recursos, así que ponte manos a la obra. Tu primer objetivo consiste en llevar a cabo un salvamento en toda regla. Emplea tus naves de trabajo para rescatar un cañón de asalto camuflado entre escombros intergalácticos para hacerlo funcionar en la nave de mando. Los Turánicos intentarán llegar antes que tú al cañón, así que emplea unas cuantas naves para impedirlo. Captura la nueva arma y regresa con todas las huestes junto a la nave nodriza. Antes de llegar, unas cuantas fragatas se cruzarán en tu camino. Ya sabes: método tradicional. La captura te permitirá desarrollar el cañón de asalto en el módulo de armamento y mejorar los sensores de proximidad. Esta mejora es imprescindible para utilizar eficazmente la nueva arma.

Los Taiidanos no tardarán en intentar atacarte, así que dispón las naves alrededor de tu nodriza para apoyar tus huestes en el combate. Las naves de trabajo quedarán libres, con lo que ganarás

un tiempo precioso para poner a punto tu Kuun-Lan (si es que tiene algún desperfecto) o recoger recursos.

El primer ataque será un simple aperitivo. No deberías concentrar tus mejores recursos en él, ya que los enemigos realmente poderosos aparecerán un poco después. En mitad del combate llegará la Caal-Shto, pero no te hagas ilusiones, porque ahora forma parte de las huestes de la Bestia, así que los Taiidanos cambiarán automáticamente de objetivo. Es un buen momento para robarles unas cuantas naves. A estas alturas, el cañón de asalto estará listo para ser utilizado. La Bestia te enviará un comité de bienvenida. No hace falta que te expliquemos lo que tienes que hacer. Cuando tengas listo el cañón, ataca la Caal-Shto. Para que el cañón sea operativo, tienes que encarar el objetivo. Una vez estés en la distancia adecuada, los resultados son devastadores.

Misión 11 - Sistema AZ-23769

Otra misión de rescate, aunque esta vez se trata de una nave aliada: la Faal-Corum. Evita a toda costa atacar cualquier nave de este futuro aliado, así que pon tus naves de combate en táctica neutral y dirige el ataque de manera manual contra las tropas de la Bestia. Si algún disparo te alcanza, ignóralo y sigue dirigiéndote al objetivo. Debes reparar la Faal-Corum, pero en el momento en que lo hagas, la partida pasará al siguiente objetivo, así que espera a obtener suficientes recursos y poner en forma a tus naves.



Los transportes son una pesadilla. Concentra tu fuego para destruirlos cuando aparezcan en escena.

Una vez decidas reparar la nave, deberás enfrentarte a la Bestia de nuevo. Tendrás acceso a nuevas tecnologías, como los robots de reparación o los cruceros. Evita a toda costa que la Faal-Corum acabe destruida o infectada. Lanza tus fragatas contra las enemigas de haz de iones y los VCA contra las de asalto. Intenta ganar tiempo para construir un transporte (te permite acceder a mayor número de naves y recargarlas durante el combate) y un par de cruceros. Cuando estén disponibles, incorpóralos a la ofensiva. Ándate con ojo con los misiles infectados. Con un grupo de Acólitos te será fácil interceptarlos. Concentra el fuego en las unidades enemigas una a una, empezando por las más respetables. Una vez destruidas, concluye la misión.

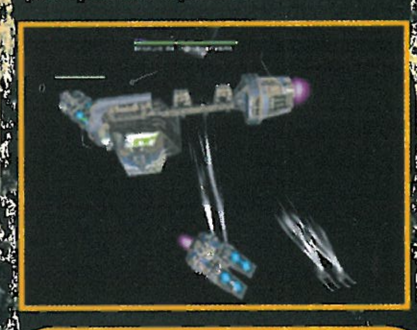
Misión 12 – Sector Kyori (Puesto avanzado Turánico)

Defiéndete como puedas del primer ataque. Después de éste, tendrás un leve respiro para reparar tus naves y ponerlas en formación. Disponer los cazas en forma de X y las fragatas y corbetas en muro es la mejor táctica. La zona de recursos cuenta con algunas sorpresas, así que realiza un *raid* con los VCA antes de empezar la recolección. Los sensores te serán de gran ayuda para destapar el regalo. Mueve toda tu flota hacia el punto que marca el radar. Encontrarás minas, un transporte y unas cuantas fragatas de cañones de iones. Destruye las primeras con los Acólitos y el segundo con una fragata. Una vez acabes con ellos, aparecerá la Flota Imperial, pero cuando empieces el ataque para acabar de limpiar la zona, se rendirán y darán media vuelta. Ha llegado el momento de que te prepares para la siguiente misión. Acaba con los recursos y envía las naves al muelle de la Kuun-Lan para que sean reparadas.



Coloca las naves en esfera para proteger eficazmente otras naves.





Organiza un comité de crisis cuando acabes los combates. Repara naves y restablece la flota.

Misión 13 – Situación desconocida

El anterior nivel habrá dejado la Kuun-Lan bastante maltrecha. De hecho, deberás empezar por construir otro módulo de ingeniería y otro de soporte. Algunos sistemas también estarán dañados y es primordial ponerlos a punto. No tardarás en recibir la visita de la Flota Imperial. El primer ataque es una simple escaramuza comparado con lo que se avecina: tres cruceros pesados escoltados por fragatas de haz de iones. Además, el ataque se realiza desde tres puntos distintos. Utiliza un grupo de fragatas y naves lapa contra los cruceros pesados. Los otros capitularán ante tus destructores y fragatas. Concentra todo tu potencial contra los cruceros pesados y, luego, repara las fragatas en el muelle de la nave nodriza y los destructores con naves de trabajo. Mientras tanto, ganarás tiempo para que llegue la caballería en forma de Faal-Corum. Te traerá unas cuantas naves que van a venirte de perlas. Organízalas en grupos y únelas al combate. Ha llegado el momento de utilizar la Kuun-Lan contra la nave principal y acabar de una vez por todas con la escaramuza a base de cañón de asedio. Una vez finalizada, ya sabes: obtener recursos y todo lo que suele hacerse en estos casos.



Te sentirás todo un fontanero intergaláctico capturando naves y reparando estaciones.

Misión 14 – Afueras de la galaxia (Sector del golfo)

Supervivencia es la mejor palabra para definir buena parte de la misión. Estarás sometido a un fuerte ataque por parte de la Bestia. Una buena organización te ayudará a mantenerte a salvo, así que agrupa los cazas y dispón las naves más pesadas en formación de muro. Crea algún transportador y pon las naves de trabajo a reparar. El combate es intenso, pero debes encontrar el momento de enviar una flotilla de VCA a limpiar de sensores las cercanías de la Naggarok. Utiliza la misma táctica que para neutralizar las minas, y si deciden atacarte, separa los VCA en Acólitos para ganar algo de velocidad. No te entretengas en hacer frente a los perseguidores ni destruyas muchos de ellos; con unos cuantos bastará. La Kuun-Lan seguirá siendo atacada, así que cuando acabes, manda los Acólitos cerca de ella.

En estos momentos podrás empezar a investigar mejoras para tus destructores. Mimetiza una nave fuera de la mirada de tus enemigos y acércala a Naggarok para que transmita información sobre el enemigo. El combate continúa, pero las naves principales abandonarán la zona. Intenta capturar una de las que queden para saber más cosas sobre la Bestia. Para capturar una fragata te bastará con un par de naves de trabajo, aunque te harán falta tres o cuatro si se trata de un crucero. Lanza un ataque para distraer su atención mientras las naves de trabajo realizan la captura.

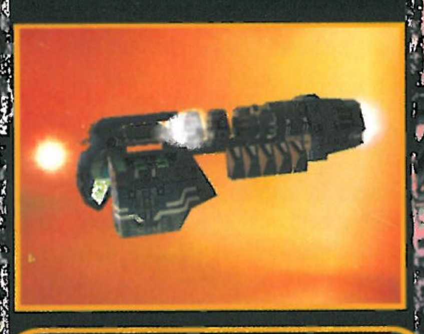


Las fragatas de choque son muy útiles para mantener a raya a las grandes naves.

Misión 15 – Espacio profundo (Sector del golfo)

Ha llegado el momento de que conozcas a los Bentusi. Curiosamente, ellos se acuerdan de ti y no serán nada amigables. Al principio de la misión podrás desarrollar nuevas tecnologías. Las mejoras en escudo y en los campos de fuerza son las más interesantes. Cuando tengas eso en marcha, debes cortar la retirada a tus enemigos. Inutiliza una serie de sensores que indican la situación del portal. Intentarán impedir que completes el objetivo enviándote una horda de Súper Acólitos, que están equipadas con nocivos cañones de iones.

Bloquea el avance de los Bentusi hasta los teletransportes con la Kuun-Lan y enfréntate a los Súper Acólitos. Durante el combate, aparecerá un video en el que los Bentusi proponen la paz. No seas ingenuo y no dejes de atacarles hasta que la diplomácia de sus frutos y el cese de hostilidades sea oficial. La misión acabará entonces con la Kuun-Lan en estado de coma.



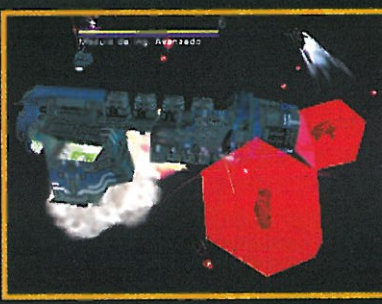
Debes encarar el cañón de asalto al objetivo antes del disparo.

Misión 16 – Sistema Sojent-Ra (Sector externo)

Tu primer objetivo es localizar la posición de la Clee-San e intentar evitar que acabe infectada. Una vez descubierta, activa el cañón de haz de partículas y dispara cuando estés a una distancia suficiente para infringir daños del 50%. Si destruyes la Clee-San, la partida acabará. Con este disparo la Bestia se dará por aludida y empezará a mandarte a sus huestes. Opta por atacar con todas tus naves pesadas en un sólo grupo. Añádele algunas naves de trabajo para las reparaciones.

Crea un segundo grupo con naves rápidas para realizar operaciones de intercepción. Debes conseguir que una nave de trabajo se acople a la Clee-San para obtener información. Una vez recuperada, retira tus naves y vuelve a disparar tu cañón de haz de partículas contra la Clee-San. Verás saltar por los aires unas cuantas naves que la escoltan y otras quedarán dañadas.

Tendrás un breve lapso de tiempo antes de una flota de la Bestia aparezca de nuevo en escena. Aprovéchalo para tareas de reparación, reconfigurar las formaciones y, sobre todo, para mover la Kuun-Lan hacia la zona donde aparece la nueva flota (para que te orientes, si en el mapa de sensores tienes la Clee-San en la parte superior del monitor, los refuerzos llegarán por la izquierda). Mueve la nave de mando allí mientras acabas con el primer conflicto. Para dejar fuera de combate a los refuerzos, emplea el mismo sistema que con la Clee-San, pero recuerda que el cañón de asalto precisa de un tiempo mínimo de recarga.



El asalto final es lo más duro del juego. Ármate de paciencia para acabar con todos los enemigos.

Misión 17 – Base naval Republicana Alpha

Ha llegado el momento de demostrar quién lleva los pantalones en esta galaxia. Al acabar la misión anterior deberías disponer de una respetable flota, ya que tu primer objetivo consiste en destruir Naggarok. Para ello debes emplear el sistema del cañón de asalto. Acerca la nave por la brecha que abriste hace tres misiones. De este modo, no serás descubierto hasta que objetivo esté al alcance de tu arma. Dispara cuando los daños sean del 100%. En los aledaños, verás unas naves de trabajo de la Bestia. Ve a por ellas. Cuando llegues al campo de cristales, se te informará de que si estalla uno, los demás lo harán en cadena. Puedes utilizarlo como táctica, pero seguramente es más sensato que envíes unas naves de trabajo con un procesador para recoger recursos.

El siguiente paso es dejar fuera de combate los emisores de una estación cercana. Debes emplear la misma táctica que con las minas, pero, en esta ocasión, necesitarás algo más potente que los VCA (las naves lapa, por ejemplo). Al finalizar el ataque, podrás empezar el desarrollo de los emisores. Traza una ruta a través de la zona limpia de sensores. Dispara el cañón de la Kuun-Lan cuando esté a tiro y con un porcentaje de daños alto (80%). Destruye sus sensores guía para inmovilizarla y olvídate de ella por un momento. Llegarán varias flotas, no muy numerosas, del hiperespacio. Debes acabar con ellas. Una vez limpio el escenario, ya sólo te queda rematar la Naggarok.

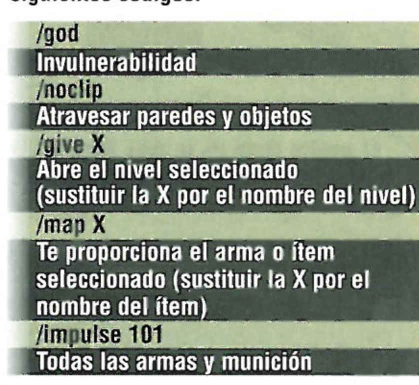
Seguro que tiene muchísimo mérito escalar el Everest sin oxígeno ni camiseta y en pleno invierno, pero un truco de vidas infinitas y resistencia ilimitada al frío tampoco estaría de más.

GUNMAN: CHRONICLES

Arranca el juego desde Inicio, Ejecutar e introduce la ruta del directorio de instalación seguido de los parámetros que te indicamos a continuación. Por ejemplo, si estuviese instalado en c:\gunman, deberás introducir:
c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf

Durante el juego, pulsa º para acceder a la consola e introduce uno de los siguientes códigos:

/god	Invulnerabilidad
/noclip	Atravesar paredes y objetos
/give X	Abre el nivel seleccionado (sustituir la X por el nombre del nivel)
/map X	Te proporciona el arma o ítem seleccionado (sustituir la X por el nombre del ítem)
/impulse 101	Todas las armas y munición



Nombres de objetos:
weapon_fists, weapon_gausspistol, weapon_shotgun, weapon_minigun, weapon_beamgun, weapon_dml, weapon_Spchemicalgun, ammo_gaussclip, ammo_buckshot, ammo_minigunClip, ammo_beamgunclip, ammo_dmlclip, ammo_chemical, item_healthkit, item_armor, player_armor, vehicle_tank.

Nombres de mapas:
takeoff, rusted, meltdown, highnoon, frontier, cinematic1, cinematic2, cinematic3, cinematic4, city1a, city1b, city2a, city2b, city3a, city3b, end1, end2, mayan0a, mayan0b, mayan1, mayan3a, mayan4, mayan6, mayan8, rebar0a, rebar0b, rebar2a, rebar2b, rebar2c, rebar2d, rebar2e, rebar2f, rebar2g, rebar2h, rebar2i, rebar2j, rebar2k, rebar2l, rebar3b, rebar3d, rebar3e, rust1, rust2a, rust2b, rust3a, rust4a, rust4b, rust4c, rust5a, rust6a, rust6b, rust6c, rust6d, rust7a, rust7b, rust7c, rust7d, rust7e, rust8a, rust9a, west1, west2, west3a, west3b, west4a, west4b, west5b, west6a, west6b, west6c, west6d, west6e.



HITMAN: CODENAME 47

Abre el archivo Hitman.ini en el directorio en que hayas instalado el juego (si no te aparecen las extensiones .ini, dirígete a "Ver" en "Mi PC" y desactiva la casilla Ocultar extensiones para los tipos de archivos conocidos en "Opciones de carpeta"). Escribe enableconsole 1 en una nueva línea al final del texto que aparece, guarda los cambios y arranca el juego. Cuando estés en medio de una misión pulsa la tecla º para poder introducir uno de los siguientes códigos y vuelve a escribir º:



god 1	Invulnerabilidad
giveall	Todas las armas y munición al 100%
infammo	Munición al 100%
invisible 1	Invisibilidad



BLAIR WITCH VOLUME 2: COFFIN ROCK

Durante el juego pulsa F10 e introduce los siguientes códigos:

godgames	Invulnerabilidad
winblows	Todas las armas
autoaim	Las armas apuntan automáticamente
skeletonkey	Llave de esqueleto
moreammo	Más munición
goremode	Modo gore

Consejos:
Procura tener el revólver siempre cargado antes de enfrentarte a bestias o enemigos. Lo peor que te puede pasar en una situación así es oír el "clic" característico que se produce cuando aprietas el gatillo y el tambor de la pistola gira sin explosionar.
Atento a los Twana Sticks (con la forma del logo *Blair Witch*), ya que ahí es donde podrás recargar tu energía.
Busca la cruz en la casa Weaver al comienzo del juego para alejar los fantasmas de los niños. Para usarla en el bosque tendrás que atarle el lazo que encontrarás en el suelo.



RUNE



Trucos:
Pulsa el tabulador para desplegar la consola e introduce los siguientes códigos:

CHEATPLEASE
Permite introducir trucos
GOD
Invulnerabilidad
GHOST
Atravesar paredes y objetos
FLY
Volar y atravesar paredes
WALK
Dejar de volar y atravesar paredes
SUMMON [Objeto]
Hacer aparecer un objeto (ver lista)
OPEN [Nombre nivel]
Pasar a otro nivel (ver lista)
SWITCHCOOPLEVEL [Nombre nivel]
Pasar a otro nivel con todos los objetos
BEHINDVIEW 0
Perspectiva en primera persona
PLAYERSONLY
Paraliza a todos los personajes no jugadores
KILLPAWNS
Mata a todos los enemigos
TOGGLEFULLSCREEN
Activar o desactivar pantalla completa
STAT FPS
Muestra la frecuencia de imágenes por segundo
PREFERENCES
Opciones avanzadas

Lista de objetos: (sword = espada, shield = escudo, axe = hacha, hammer = maza, torch = antorcha)
VikingShortSword, VikingBroadSword, VikingShield, VikingShieldCross, GoblinAxe, GoblinShield, DwarfBattleSword, DwarfBattleAxe, DwarfBattleHammer, DwarfWorkSword, DwarfWorkHammer, DwarfBattleShield, RuneOfPower, RuneOfPowerRefill, RuneOfHealth, RuneOfStrength, MagicShield, DarkShield, RustyMace, RomanSword, SigurdAxe, HandAxe, Torch.

Nombre de mapas: intro, ragnarvillage, ragnarvillage2, sailingship, sinkingship, sinkingship2, deepunder1odin, deepunder1odinbv, deepunder3, deepunder4, hel1, hel1a, hel1a2, hel1b, hell2end, hel3a, hel3b, hellift, goblin1, goblin2, trialpit, beetlefly, thorapproach, thor1, thormap3, thormap4a, thormap4b, thormap5a, thormap5b, thormap6loki, mountain1, mountain2, dwarftrans, dwarf1wwheel, dwarfmap2, dwarfmap3a, dwarfmap3b, dwarfmap5a, dwarfmap5b, dwarfmap6darkdwarf, loki1, loki1a, lokimaze, loki2, loki3a, loki3b, villageruin, asgard.

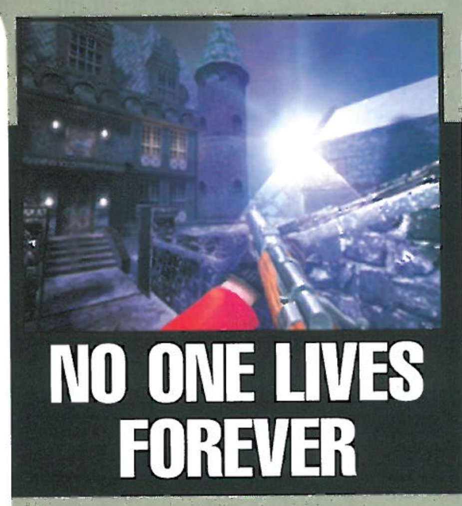
Consejos:
Las runas que encuentres a lo largo del juego te darán poderes extra. Guárdalas para los enemigos que ofrezcan más resistencia. Cuando luches con varios enemigos a la vez, muévete sin parar y sitúate a su espalda para que no puedan devolverte el golpe de inmediato.
En los niveles con lava en el subsuelo que comience a elevarse tras pulsar una palanca, busca zonas de apoyo, como rocas que floten en la lava, para ayudarte en tu ascenso. Guarda la partida antes de accionar la palanca.

MIDTOWN MADNESS 2

Consejos:
Por mucho que la flecha superior sea fiable, la única manera de adelantarse a los acontecimientos y virar por la calle adecuada a toda velocidad es consultando el mapa.
Ten muy a mano el botón de freno, ya que lo necesitarás en casi cada viraje.
El nuevo VW Beetle RDi es un coche estupendo, ágil en las curvas y sorprendentemente rápido en las rectas. Al principio no lo tendrás disponible, pero en cuanto accedas a él, lo adoptarás como tu preferido.

Trucos:
Sin daños
Durante el juego, pulsa **Y** y escribe luego **damagefree**

Desbloquear vehículos
Camión de bomberos American Lafrance
Queda primero, segundo o tercero en cinco carreras relámpago de San Francisco
Aston Martin DB7 Vantage
Gana el circuito de choques de Londres
Audi TT
Queda primero, segundo o tercero en seis carreras *checkpoint* de San Francisco
Mini Cooper
Queda primero, segundo o tercero en cinco carreras rápidas de Londres
Escarabajo Dune
Queda primero, segundo o tercero en cinco carreras de circuito de San Francisco
Escarabajo RSI
Gana la carrera de choques de San Francisco.



NO ONE LIVES FOREVER

Trucos:
Durante el juego, pulsa T e introduce los siguientes códigos:

mpimyourfather
Invulnerabilidad
mpwegotdeathstar
Munición ilimitada
mpkingoftehmonstars
Todas las armas y munición al 100%
mpmaphole
Completar la misión
mpdrdentz
Toda la energía
mpwonderbra
Todo el escudo
mpyoulooklikeyouneedamonkey
Todas las actualizaciones de escudo
mpgoattech
Todas las actualizaciones de armas
mpmiked
Salir del juego
mpbuild
Mostrar el editor
mpasscam
Perspectiva en tercera persona
mppos
Cambiar la pantalla de posición
Mprosebud
Quitanieves

Consejos:
No te saltes la misión de entrenamiento. Resulta muy útil para aprender a manejar correctamente todas las armas y objetos.
Ten mucho cuidado cuando estés realizando una misión en la que tengas que pasar desapercibido. Con sólo blandir un arma puedes ser descubierto. Los silenciadores y las armas menos ruidosas son muy útiles. Si llamas la atención, se te echará encima una horda de enemigos furiosos.
Si tu arma tiene punto de mira, acostúmbrate a usarlo mediante la opción de *zoom*. De esta forma, podrás eliminar a tus enemigos de lejos y con un solo disparo.



ULTIMA ON LINE SE MUEVE

Origin trabaja en la tercera ampliación de UO y en un título nuevo

Origin y Electronics Arts están desarrollando una nueva expansión de *Ultima Online*, su popular juego de rol *on line*, que introduce nuevos gráficos 3D. *Ultima Online: Third Dawn* incluirá nuevos gráficos y personajes, 13 monstruos, 700 animaciones de los casi 200 modelos diferentes y un motor gráfico mejorado que ofrecerá efectos especiales y animaciones mucho más realistas. En este sentido, la revisión del motor gráfico del juego supone el primer cambio importante en el apartado gráfico de *Ultima Online* desde su aparición en 1997. El juego mantendrá la perspectiva isométrica del título original, pero sus nuevos personajes en 3D y efectos especiales exigirán una tarjeta 3D con al menos 8 MB de RAM. Esta nueva ampliación, que Electronic Arts publicará el próximo verano, permitirá a los jugadores visitar Ilshenaur, el nuevo territorio de Britannia que incorpora *Third Dawn*.

Origin, por otra parte, sigue trabajando en *Ultima Worlds Online: Origin*, un nuevo mundo persistente en 3D basado en el universo de *Ultima Online*. Aunque se pensó en un principio que sería la secuela de *UO*, Origin insiste en que se trata de un juego completamente diferente, en 3D y no en 2D, que combinará civilizaciones futuristas, medievales y antiguas. Origin todavía no tiene confirmada su fecha de lanzamiento, pero espera que sea dentro de un año.



Una tercera dimensión llegará al mundo de Britannia con *Ultima Worlds Online: Origin*.

ROL DE ALTAS MIRAS

Gathering of Developers desvela más detalles de Shadowbane

El nuevo juego de rol *on line* de Gathering of Developers, *Shadowbane*, se encuentra en una fase de desarrollo muy avanzada. Se trata de un proyecto muy ambicioso, con el que Gathering of developers y Wolfpack, el estudio responsable del juego, esperan romper las fronteras del juego de rol *on line* actual. El jugador no sólo tendrá que controlar la evolución de su personaje, sino la de todo el mundo persistente del juego. *Shadowbane*, previsto para el próximo verano, está ambientado en un mundo dominado por la guerra, la magia y la intriga. Cuarenta clases de personajes diferentes, entre los que se encuentran humanos, gigantes, minotauros, centauros y hombres pájaro, poblarán su rico e inquietante universo. El juego dispone de una web (www.shadowbane.com) que ofrece información exhaustiva, imágenes, arte gráfico y detalles sobre el proceso de creación de personajes *on line*.



Si lo que buscas es un juego de rol *on line* complejo, *Shadowbane* es la respuesta a tus plegarias.

GUERREROS IRREDENTOS

Fighting Legends

El estudio norteamericano Maximum Charisma Studios ha anunciado un nuevo juego on line que mezcla elementos de diversos géneros. *Fighting Legends* aspira a iniciar una nueva generación de mundos virtuales. El juego combinará elementos del rol tradicional con la estrategia de juegos como *Command & Conquer* y el control de títulos de acción como *Quake*.

El juego tiene por escenario un mundo persistente llamado Exisle, que luce un aspecto de dibujos animados muy atractivo y colorista. Encarnarás a uno de los numerosos guerreros que protagonizan el juego, luchando contra criaturas de lo más singular y valiéndote de todo tipo de métodos, desde la magia hasta las artes marciales. *Fighting Legends* se publicará en otoño.



Puede que el juego no sea muy revolucionario, pero, eso sí, los escenarios son rarísimos.

LOS ROBOTS TIENEN LA CULPA DE TODO



Project Entropia nos lleva de guerra en guerra



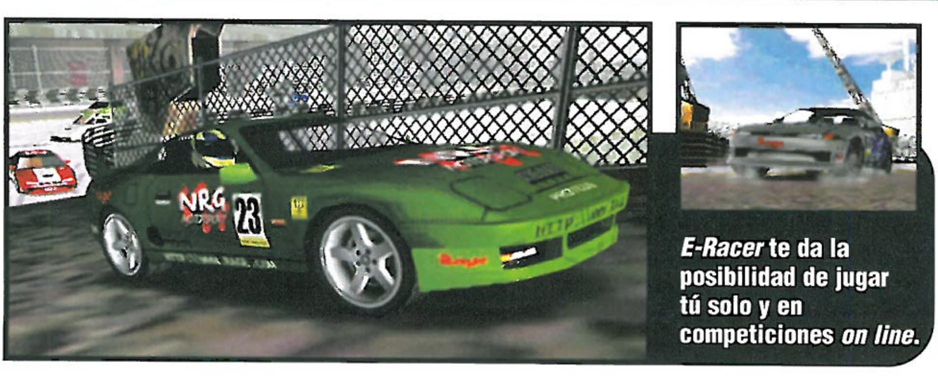
Tanta tecnología y tanto robot no auguraban nada bueno.

El estudio sueco MindArk está desarrollando un nuevo juego de rol *on line* futurista llamado *Project Entropia*. Los robots que han colonizado el planeta Calypso se rebelan contra sus amos humanos. Tras una larga guerra, los humanos eliminan a los robots, pero entonces aparece una nueva raza de mutantes dispuesta a seguir con el conflicto.

Los jugadores sólo podrán encarnar a los humanos y los personajes no estarán divididos en clases. Sin embargo, podrás desarrollar más de 50 atributos y habilidades basadas en el combate, la supervivencia y un poder mental llamado Mindforce, entre otros. Lo más interesante es que el juego será completamente gratuito para los usuarios. Los ingresos de MindArk vendrán en forma de un porcentaje de las transacciones que se hagan con la moneda del juego, que podrá convertirse a dólares. Los jugadores podrán comprar y vender bienes en tiendas 3D. Además, las ciudades virtuales exhibirán publicidad de marcas reales. El juego será lanzado el próximo mes de agosto. Para más información, visita la web del juego: www.project-entropia.com.

¡POR FIN! CARRERAS ON LINE

E-Racer será el primer juego de carreras on line de Rage



***E-Racer* te da la posibilidad de jugar tú solo y en competiciones *on line*.**

Rage acaba de anunciar un nuevo juego de carreras, *E-Racer*, que se convertirá en el primer juego *on line* de esta compañía británica. Inicialmente, el juego incluirá 13 circuitos diferentes y aproximadamente nueve coches, pero Rage prevé aumentar la oferta del juego una vez se haya publicado. Aunque el juego ha sido concebido como un título *on line* multijugador, incluye también un modo para un solo jugador.

El jugador podrá participar en carreras *off line* para mejorar su habilidad y después conectarse a la Red y competir con otros corredores. Podrás formar equipos, intercambiar tácticas, descargarte nuevos coches y circuitos y ver los resultados de los campeonatos y las mejores vueltas. Rage tiene previsto publicar *E-Racer* el próximo mes de abril.



¿Juegas o ganas?

Por Hastaj_boss

Diablillos, sed bienvenidos a la que ya es la columna mensual de Hastajuego.com.

Nuestros amigos de Gamelive PC nos han dado la oportunidad de descender al mundo real y poder presentar Hastajuego.com, también offline. Cada mes os iremos informando acerca de las novedades y planificación de eventos de la que promete ser una de las webs del año.

¿Juegas o ganas? Se acabó el jugar solo en casa. Ha llegado Hastajuego.com el portal de juegos en red más puntero de Internet. De repente, tu habitación se ha convertido en una sala de juego, donde miles de aliados y centenares de enemigos acechan en cualquier esquina. Te visitarán extrañas y fantásticas criaturas, los grandes estrategas, convictos redimiendo sus penas en torneos irreales,... Tu eliges cómo y cuándo, el dónde está muy claro: Hastajuego.com ¿Vas a quedarte fuera?

Desafía a otros jugadores o a alguno de nuestros animadores: alita, delux, chassman,1000cc, boss, y el todopoderoso GameMaster... que te esperan en nuestras salas hardcore, fun y classic para retarte, ganarte y también premiarte. Tenemos todos los juegos más cañeros del mercado y a casi todos los jugadores, sólo nos faltas tu!



Todo sobre el juego *on line*

DE MERCENARIOS POR EL ESPACIO

Verant apuesta por la acción on line con PlanetSide

Sony Online ha anunciado un nuevo título multijugador *on line*, *PlanetSide*. El juego, que está siendo desarrollado por el omnipresente estudio Verant (los autores de *EverQuest*), será el primer título multijugador masivo de acción en primera persona. En el papel de mercenarios de una galaxia lejana, los jugadores deberán capturar bases enemigas a lo largo de los diferentes continentes que conforman el universo persistente de *PlanetSide*. A sueldo de una de las cuatro corporaciones disponibles, participarás en combates cuerpo a cuerpo y a bordo de vehículos.
Aunque Verant quiere realizar un juego de acción pura y dura, *PlanetSide* incluirá algunos elementos de estrategia y rol. Por ejemplo, los jugadores podrán aliarse con otros mercenarios para formar equipos y personalizar sus personajes con diferentes habilidades. Verant cuenta con un nuevo motor 3D especialmente desarrollado para el juego, del que puedes comprobar su calidad en las imágenes que te ofrecemos. Sony tiene previsto publicar *PlanetSide* el próximo verano y se espera que hasta 3.500 jugadores puedan conectarse a cada uno de los servidores de que dispondrá el juego.



***PlanetSide* incluirá fastuosos escenarios en 3D y combates en primera persona.**



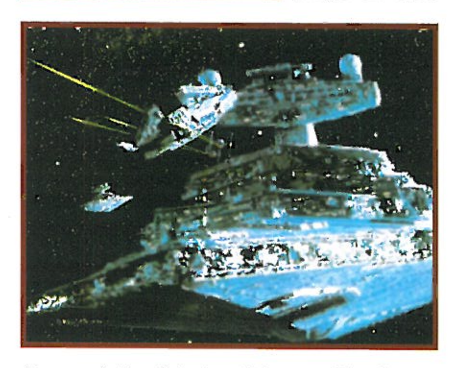
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS ON LINE

LucasArts presenta Star War Galaxies

LucasArts ha bautizado su próxima saga de juegos de rol *on line* basados en *La Guerra de las Galaxias*. La saga, de cuyo desarrollo se encarga Verant Interactive (¡cómo no!), se llamará *Star Wars Galaxies* y cuenta ya con su propia web oficial, www.starwarsgalaxies.com. La web incluye una lista de las preguntas más frecuentes, foros y toda la información relacionada con los futuros juegos de la saga.
Verant Interactive espera iniciar la fase de testeo de los juegos a finales de año. Star Wars Galaxies está causando una enorme expectación entre los miles de fans de la saga puesto que podrán explorar de primera mano todo el universo de *La Guerra de las Galaxias*. El juego utilizará un nuevo motor 3D y estará ambientado en el periodo clásico, durante la Guerra Civil Galáctica.



A la franquicia de *La Guerra de las Galaxias* sólo le faltaba un juego *on line*.

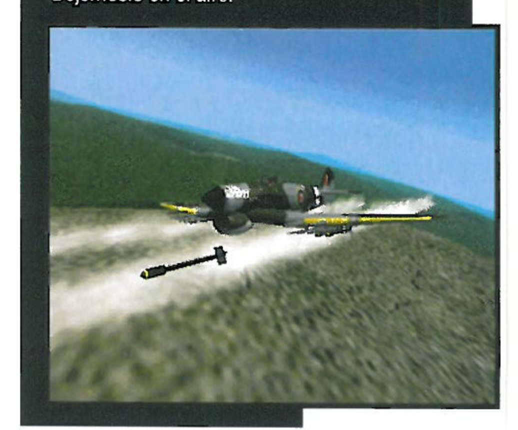


CONEXIÓN DIRECT@

Por S. Sánchez

En lo primero que se notan los progresos técnicos es en que cambia la forma de hacer la guerra. Los conflictos de nuestro fin de milenio dependen de la información tanto o más que de la destrucción a gran escala. Se trata de saber (e impedir que otros sepan) más que de combatir.

Salvando las distancias, este modelo bélico también tiene su influencia en las guerras virtuales a las que dedicamos nuestro tiempo libre. Hace muchos años, cuando me imaginaba cómo serían los simuladores del futuro, lo que tenía en mente era algo muy parecido a lo que ya existe ahora. Cientos de jugadores viviendo una realidad paralela en un campo de batalla y cada uno de ellos desempeñando un rol, ya sea el de infante, artillero o piloto de tanque o avión. Ahora ya es posible recrear batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial formando parte de un escuadrón y en breve llega *WW2 Online*. Este macrosimulador nos permitirá combatir con gente de todo el mundo sin sufrir más bajas que la pérdida de nuestro otro yo virtual. Además, podremos elegir el vehículo o tipo de soldado que más nos guste.
La clave para el éxito en estas ciberguerras es estar informado, saber en todo momento lo que tienes entre manos y ser capaz de trabajar en equipo. El conocimiento es poder, tanto en la geopolítica internacional como en las arenas virtuales. Puede que con el tiempo se alcancen niveles de realismo tales que pilotar un tanque desde casa no difiera en casi nada de la experiencia real. ¿Una exageración? Dejémoslo en el aire.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Oceanus • **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 4.990 Pesetas

STARPEACE

Este juego marca la diferencia entre tiburones de las finanzas y sardinitas. Si eres de los primeros, puede que hagas realidad tus sueños de gloria. O que tus aletas acaben en una sopita china.

Por J. Font

¿Qué harías tú si tuvieses un portal de acceso a nuevos mundos? En Oceanus lo tienen claro: exportarles nuestro sistema capitalista y quedarse con todo su dinero. Ésta es la pragmática filosofía que preside *Starpeace*, el *Sim City* de la Red. El juego va de construir imperios financieros en ciudades que otros jugadores han puesto en marcha o buscar un palmo de terreno en el que construir tu propia megalópolis empresarial.

Empiezas con un capital limitado. Tu objetivo es llegar a convertirte en el líder financiero de una ciudad en la que puede haber hasta 1.000 jugadores. Para conseguirlo, necesitarás de la colaboración del resto de ellos. De hecho, la opción más inteligente es ver qué servicios no están cubiertos en la ciudad y especializarte en ellos hasta que amases una fortuna suficiente.

Los nuevos mundos están localizados en tres áreas: América, Europa y Asia. Al ser un juego en esencia cooperativo, la comunicación con el resto de jugadores de tu área se hace imprescindible. Puedes chatear, enviar correo electrónico al resto de usuarios y hasta charlar con ellos si dispones de los periféricos adecuados.

El color del dinero

Como simulador económico, *Starpeace* es variado y muy completo. Tu grado de control es casi absoluto y debes adoptar decisiones relacionadas con sueldos, alquileres, precios de venta o calidad de los productos que comercializas. Eso sí, es lento. Y más bien aburrido, para qué negarlo. Pero simula con precisión y detalle la forma en que funcionan las modernas ciudades capitalistas.

El problema es que a su exasperante lentitud se unen una interfaz compleja y poco intuitiva y el inconveniente de estar en inglés. Además, deberás estar dispuesto a pagar los seis euros de cuota mensual de conexión tras el primer mes gratuito. Así que, si no aspiras a un master virtual en política y microgestión económica, es muy probable que *Starpeace* te aburra tanto o más que a mí, por mucho que reconozcas sus méritos.







Esto no es el *Monopoly*: los edificios hay que rentabilizarlos.



Puedes escoger un rol para tu compañía. Éste determina en qué negocios tendrás ventajas.



Dispones de un auténtico arsenal de construcciones. Desde cuarteles generales a viviendas de obreros.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Verant Interactive • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 3.995 Pesetas

EVERQUEST
The Scars of Velious


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Scars of Velius es compra obligada si eres un jugador muy experimentado de Everquest y tienes un personaje con un nivel superior al 35. Aquellos que aún estéis sudando la gota gorda con las primeras misiones del original, será mejor que, de momento, no instaléis nada que vaya a ocuparos un espacio inútil en el disco duro.

8

Cuando un juego reúne a más de 250.000 personas en torno a una Red, debe ser porque tiene alguna virtud. ¿Qué te parecen éstas?: Servidores estables, un sistema de juego bien diseñado, gráficos muy cuidados... Y ampliaciones de la calidad de *Scars of Velious*.

Con esta ampliación, el universo *Everquest* estrena un nuevo escenario: el continente helado de Velious. Si quieres viajar a esta Antártida del rol *on line*, ponte el abrigo de piel de morsa y haz como los buenos viajeros. Infórmate. Aunque, la verdad, ni los propios habitantes de Norrath conocían hasta ahora la existencia de Velious. Sólo unos pocos son capaces de recordar las antiguas leyendas que contaban cómo Veeshan, el gran dragón de hielo, arrasó todo el continente de Velious y lo convirtió en su hogar.

Con el tiempo, la mayoría de los dragones prefirieron abandonar Velious para adentrarse en Norrath, donde se encontraron con que la lucha entre divinidades estaba en pleno apogeo. Fue en este convulso periodo cuando los Gigantes se vieron obligados a cruzar el mar. Los menos afortunados, dieron con sus huesos en el desolador mundo de Velious, y allí entraron en conflicto con Las Mandíbulas de Besan, una institución creada por los discípulos de Veeshan.

Aprovechando la guerra entre estas dos poderosas razas, los Coldain, Enanos de Hielo, consiguieron establecerse en Thurgadin, el refugio de las montañas heladas. Y eso no es todo, hasta los Gnomos de Ak'anon se han establecido en Velious aprovechando una corriente cálida. El negocio está servido.

Te buscaré en Groenlandia

Aquellos que estén dispuestos a buscar su fortuna en un continente gélido e inhóspito, pero lleno de tesoro, ya pueden ir reservando billete para Velious. Aunque esta expansión sólo es recomendable para los jugadores más veteranos de *Everquest*. El diseño de este nuevo continente, con sus 16 zonas nuevas, es endiabladamente complicado si antes no has pasado un número elevadísimo de horas con el juego original y *The Ruins of Kunark*.

Decir que Velious es una trampa mortal es quedarse corto. Para llegar al continente, tendrás que enrolarte en la tripulación de alguno de los barcos que cruzan el Océano de Hielo o usar algún tipo de hechizo mágico. De hecho, las partidas no empiezan directamente en Velious por la simple razón de que un novato no sobreviviría aquí ni una décima de segundo. Para poder jugar a esta expansión con posibilidades de éxito necesitarás un personaje de nivel 35 o superior.

Velious es un continente inhóspito en el que sólo sobrevivirán personajes de nivel 35 o superior

El nivel máximo que pueden alcanzar los personajes vuelve a ser 60. Es una restricción que puede llegar a molestar a alguien, pero Verant ha demostrado mucho sentido común al imponerla: llegar más allá implicaría dedicarle más tiempo a *Everquest* que a nuestra vida cotidiana. Y eso no puede ser bueno.

Lo que sí que ha aumentado, y mucho, es el número de enemigos. No sólo muchas especies de Norrath y Kunark se han adaptado estupendamente al frío y la nieve; también deberemos luchar contra razas autóctonas de la zona, desde Gigantes de Hielo y Dragones Blancos a Gnolls de las Nieves. Como pasaba en el original, algunas zonas son más peligrosas que otras. Todo depende el número y el nivel de las criaturas que encontrarás en ellas. Siempre que te sea posible, conviene evitar determinadas áreas del mapa. O, al menos, visitarlas con la preparación y la predisposición anímica adecuadas.

Esto es cosa de brujas

El número de hechizos y objetos disponibles también ha aumentado. Como norma general, en *Scars of Velious* hay muchos más objetos comunes, pero no tantos objetos raros. La forma de obtenerlos es, cómo no, superar una serie de desafíos que constituyen el principal reclamo de esta ampliación. Ahora son más complejos, y puede reconocerse un hilo conductor narrativo que le da una cierta linealidad al juego. Como consecuencia de ello, *Scars of Velious* ofrece una experiencia mucho más inmersiva que casi cualquier libro de fantasía.

Gráficamente, se ha mejorado el aspecto general de todo el juego. La representación de los personajes y de los enemigos es mucho más nítida y las texturas utilizadas, de mayor calidad. También se han incorporado nuevos efectos en los hechizos y en las representaciones climatológicas, como el viento, que puede llegar a balancear los árboles. Los juegos de luces que se utilizan para representar el paso del día a la noche o a la aurora boreal son más que notables y sorprendentes para un juego *on line*.

Los servidores siguen funcionando igual que con las anteriores entregas. La rapidez en la conexión y la fluidez del juego son una constante en la mayoría de las partidas en las que hemos tomado parte. Los únicos problemas son los que causa puntualmente la masiva afluencia de usuarios a un servidor concreto o por las tareas de mantenimiento que realiza el equipo técnico de Verant (casi siempre en horario nocturno americano, es decir, de día para nosotros). Lo malo es que la broma te costará dies dólares de cuota de conexión.



Uno de los mejores momentos del juego: cuando hallamos nuestro cuerpo.



Elige con quién compartir tus palizas y podrás así subir de nivel.



Una de los pocos alicientes que tiene vivir en el continente helado es que a veces hay fuegos de artificio.



En Velious nadie es tan débil como parece. No te precipites en el momento de atacar.

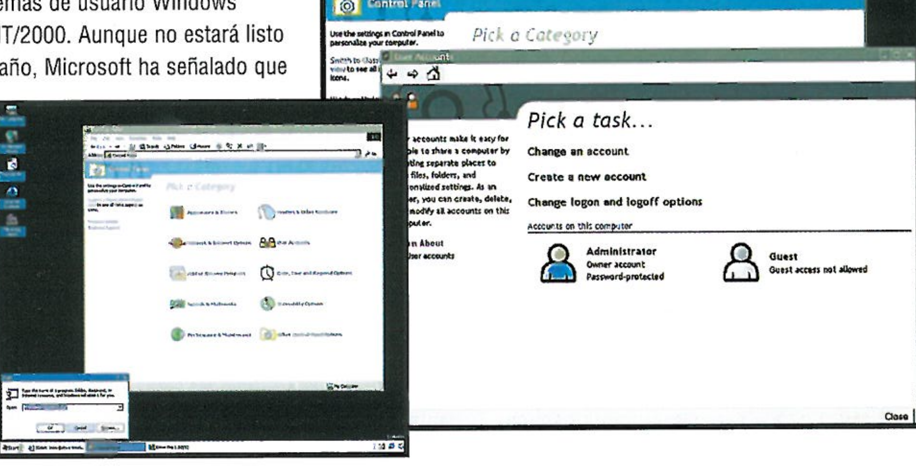


BETA DE WINDOWS 2001

Microsoft prepara su nuevo sistema operativo

Microsoft ha anunciado que la primera beta de Windows 2001 (o Windows Whistler) ha entrado en fase de testeo. El nuevo sistema operativo integrará por primera vez los sistemas de usuario Windows 95/98/ME con los profesionales Windows NT/2000. Aunque no estará listo hasta el segundo o tercer trimestre de este año, Microsoft ha señalado que la beta es bastante estable.

El gigante de Seattle ha publicado una lista con todo el hardware (tarjetas gráficas, de sonido, teclados, módems, monitores) que será compatible con el nuevo sistema operativo. Puedes comprobar si tu equipo es compatible en www.microsoft.com. De todas formas, si tu hardware no se incluye en la lista, no desesperes, ya que no está terminada y verá nuevas incorporaciones en los próximos meses.



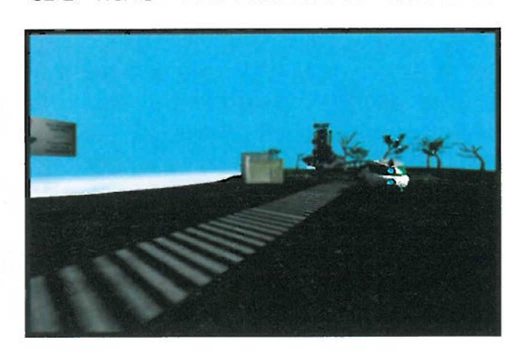
AURICULARES CON SOFTWARE EXTRA

Cuatro nuevos modelos de auriculares digitales USB de Plantronics

El fabricante norteamericano Plantronics ha puesto a la venta en nuestro país una nueva gama de auriculares digitales acompañados de un software muy atractivo. Incluyen un programa informático de control de sonido llamado Persono, que proporciona a los usuarios un completo producto de sonido compatible con muchas aplicaciones informáticas. Todos los modelos incorporan también el programa de reconocimiento de voz Voice Express de Lernout & Hauspie, Net2Phone para telefonía por Internet, Voice Pilot para correo electrónico con voz, Hearme.com y Firetalk para juegos y charla por Internet, así como un reproductor de MP3 para Windows. Por otra parte, el DSP-500 incluye la versión OEM de *Soldier of Fortune*. Además, ofrecen una conectividad USB con Procesamiento de Señales Digitales (DSP) y software extra para terceros. Los auriculares USB de reconocimiento de voz y software DSP-100 costarán unas 17.900 pesetas, los DSP-300 unas 19.900 y los DSP-500 alrededor de 29.900. El cuarto modelo, los DSP-400, se comercializará próximamente y todavía no tiene asignado precio.

REBAJAS DE NAVIDAD

3 dfx baja el precio de las Voodoo5 5500



Si querías comprarte las Voodoo5 5500 AGP y PCI antes de Navidad, estás de suerte. 3dfx nos hace un pequeño regalo navideño rebajando en15.000 pesetas el precio de estas tarjetas. Las Voodoo5 5500 se pusieron a la venta en nuestro país el pasado mes de julio a un precio de 69.900 pesetas. Ahora podrás encontrarlas en todos los establecimientos de venta de material informático a un precio de 54.990 pesetas.

TRUCOS EN UN PLIS PLAS

Aparece el hardware GameShark para PC

InterAct Accessories y Take-Two Interactive han lanzado en Estados Unidos el hardware GameShark para PC, una nueva versión del conocido generador de trucos de 1995. El dispositivo funciona con la inmensa mayoría de juegos y proporciona al jugador invencibilidad, armamento ilimitado, personajes y armas adicionales, además de desvelar multitud de códigos secretos. Su precio es de 19,99 dólares. Más información en www.gamesharkgear.com.



EL PENTIUM 4 IGNORA LAS VOODOO

Las Voodoo3 y 5 de 3dfx son incompatibles con el PIV

Tras el anuncio del cierre de su fábrica en México y la futura subcontratación de la fabricación de sus tarjetas aceleradoras, 3dfx se encuentra con nuevos baches. Las recientes Voodoo4 y 5 han tenido una tibia acogida y recientemente se ha podido saber que las placas madres del Pentium 4 de Intel son incompatibles con la Voodoo5 5500, la tarjeta más avanzada de 3dfx. Para colmo de males, la Voodoo 3, la tarjeta más vendida de la actual gama Voodoo, tampoco funciona con el nuevo Pentium 4.



El problema estriba en el conector AGP de las Voodoo y de las placas para Pentium 4. El bus universal AGP incluye conectores de 3.3 V y 1.5 V, pero las Voodoo3 y 5 sólo tienen conector de 3.3 V, mientras que las placas madre del P4 sólo tienen conector de 1.5 V. 3dfx va a tener que esperar a que aparezcan nuevas placas madre del Pentium 4 que integren los conectores necesarios para el funcionamiento de sus tarjetas.



BAZAR DIGITAL



GRAVIS GAMEPAD PRO

Este *pad* es tan sencillo como eficaz, y ahora está rebajado de precio. La cruz direccional tiene una ranura que permite acoplar una pequeña palanca y se convierte así en un minijoystick. Se conecta al ordenador con un puerto USB.

Precio: 3.990 ptas.

MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE PRO

Un mando revolucionario con el que te sumergirás más en los juegos gracias a un dispositivo de detección del movimiento que traslada la inclinación del controlador a la imagen. Su diseño es muy ergonómico y cuenta con seis botones configurables, dos botones para disparar y una rueda aceleradora.

Precio: 5.990 ptas.

PC CHAT CAM DE BOEDER

Esta cámara va a cambiar los chats drásticamente. La PC Chat Cam es una cámara digital con sensor CCD, tiene una resolución de 300.000 píxeles y proporciona un formato de imagen de 768 x 576 píxeles. Incluye una tarjeta de captura de vídeo PCI.



Precio: 12.995 ptas.

GUILLEMOT MAXI FLAT SPEAKERS 2.0

Si tienes poco espacio en tu escritorio y un presupuesto limitado, pero no quieres renunciar a un sonido de calidad, los Maxi Flat son los altavoces que necesitas. Son los primeros altavoces planos para PC del mercado. Tienen 6 Watts RMS de potencia por canal e incluyen la tarjeta Maxi Sound Muse.

Precio: 12.990 ptas.



AMD planta cara a Intel con un nuevo sistema

ATHLON 1,2 GHZ EL TRIUNFO DE LA VELO

Durante seis meses no ha habido muchas novedades en la casa AMD. Ahora sabemos que no estaban tirando la toalla ante la competencia de Intel, sino más bien preparando un contraataque en toda regla. **Nuevos procesadores, nuevo chipset, nuevas memorias... O sea, un nuevo sistema.**



El nuevo sistema de AMD ofrece numerosas novedades, tanto en el aspecto de marketing como el tecnológico. Se ha introducido una nueva frecuencia y el Athlon alcanza ahora 1,2 GHz. Se ha aumentado la frecuencia de bus externo (FSB) y la puesta a punto de un nuevo chipset ha permitido la incorporación de un nuevo tipo de memoria. Este chipset es un conjunto de dos chips que permite conectar y hacer dialogar entre sí los distintos componentes de una placa base (procesadores, memorias, puertos de extensión...).

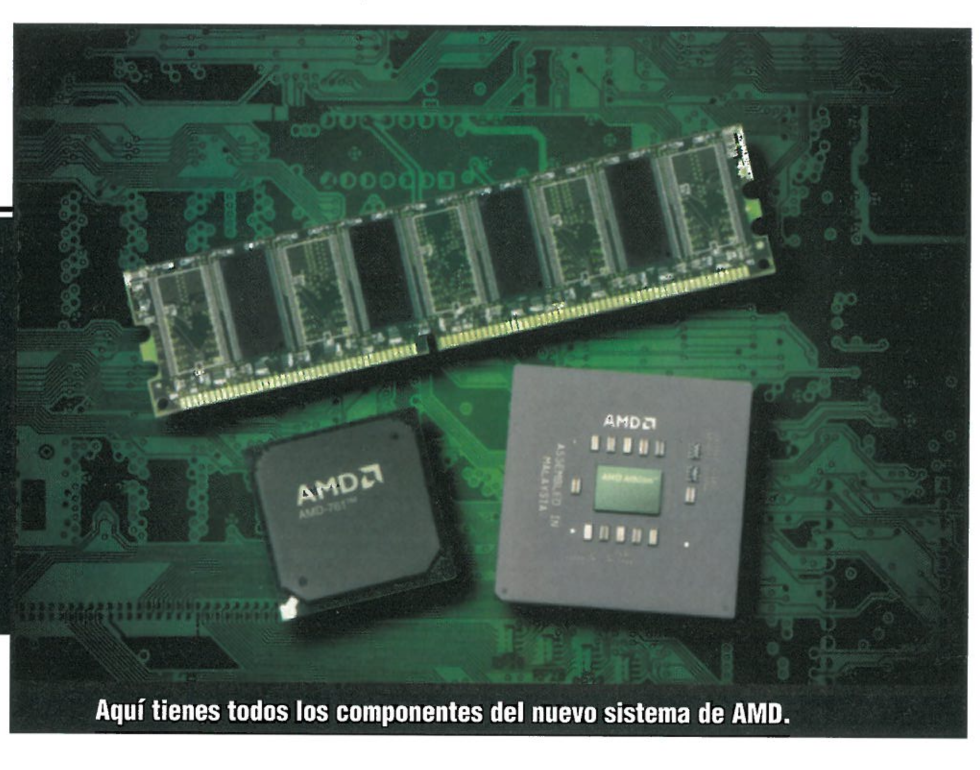
El primer chip, el NorthBridge, está situado en la parte superior de la placa. A través del FSB (Front Side Bus), conecta el procesador con la memoria, el puerto AGP y el segundo chip (a través del bus PCI). Este último lleva el nombre de SouthBridge y es el segundo componente del chipset. Gestiona todos los periféricos, como los puertos USB y los controladores de discos (lectores de disquetes y discos duros).


El interior de la máquina equipada con DDR no varía en nada.

Existen dos grandes constructores de chipsets para los procesadores AMD: VIA y la propia AMD. El primer chipset desarrollado por AMD para sus propios procesadores (antiguo Athlon) fue el AMD-750. Más tarde, VIA propuso el KX133, el primer chipset capaz de gestionar memoria a 133 MHz. No acabó de adaptarse a los nuevos procesadores y pronto fue sustituido por el VIA KT133.

AMD propone ahora la tan esperada evolución del chipset, el AMD-760. El NorthBridge, también llamado controlador de sistema, lleva el nombre de AMD-761. Se trata de un chip con formato PBGA (Plastic Ball Grid Array) de 569 pins. Gestiona el AGP 4x, la nueva memoria con tecnología DDR y las frecuencias de bus externo de 200 y 266 MHz. Al igual que Intel, que ha aumentado

DDR: CIDAD



Aquí tienes todos los componentes del nuevo sistema de AMD.

el FSB de sus procesadores de 66 a 133 MHz, AMD aumenta la frecuencia externa del Athlon de 200 a 266 MHz. De hecho, se trata de canales, un frente ascendente y un frente descendente, ambos a 133 MHz. Además del incremento del ancho de banda entre el procesador y el NorthBridge, se puede así utilizar una nueva memoria también a 2 x 133 MHz. La memoria puede alcanzar una capacidad máxima de 4 GB. En cambio, no se podrá utilizar la memoria antigua, la SD-RAM. Soporta todos los tipos de procesadores Duron o Athlon en formato Socket A.

El AMD-766, compañero del AMD-761, se denomina también SouthBridge o controlador de periféricos del chipset 760. Este chip gestiona hasta 4 puertos USB. En cuanto al controlador IDE, es capaz de comunicarse con discos duros compatibles con la norma Ultra DMA 100, lo que permite velocidades de transferencia teóricas de 100 MB por segundo. A diferencia del Ultra DMA 66, a los constructores les ha llevado mucho menos tiempo incluir esta norma. En efecto, casi todos los nuevos periféricos de almacenamiento aceptan el Ultra DMA 100 y, además, por un aumento del coste muy reducido. Por supuesto, la compatibilidad ascendente está garantizada y podrás conectar sin problemas discos duros Ultra DMA 33 y 66 y demás IDE.

La memoria DDR

La memoria DDR o Double Data Rate es una nueva evolución de la memoria SD-RAM PC 133 (a 133 MHz) que duplica el ancho de banda de datos hacia el procesador. Tiene dos nombres: PC1600 y PC2100. A diferencia de la SD-RAM, cuyo nombre representaba la velocidad de funcionamiento, la denominación DDR está condicionada por la cantidad de ancho de banda suministrada en un segundo. Así, la PC1600 cuenta con un ancho de banda de 1,6 GB por



segundo, mientras que la PC2100 dispone de una ancho de banda de 2,1 GB por segundo. En términos de frecuencia, la primera funciona a 200 MHz (2 x 100 MHz) y la segunda a 266 MHz (2 x 133 MHz). El promedio de velocidad de los módulos SD-RAM es de 7,5 nanosegundos.

Las DDR cuentan con la misma velocidad pero, gracias a una tecnología que combina un frente ascendente y otro descendente, la cantidad de datos transferidos por segundo se duplica. La DDR utiliza los soportes de memoria DIMM (Dual Inline Memory Modules), que integran 148 conectores, mientras que la SD-RAM dispone de 168. De modo que es imposible utilizar los módulos de memoria antiguos.

La DDR precisa corriente de 2,5 voltios, mientras que la SD-RAM utilizaba 3,3 voltios. Por lo tanto, se reduce el consumo, una buena noticia para los ordenadores portátiles, que verán aumentada considerablemente su autonomía.

En el caso de los soportes DIMM de la DDR, que son muy parecidos a los de la SD-RAM, el diseño de las nuevas placas base es prácticamente el mismo. Los constructores no tendrán ninguna dificultad a la hora de desarrollarlas. La gestión de las frecuencias entre la memoria RAM y el procesador se efectúa de forma simétrica, es decir, que si la frecuencia de bus externo está fijada en 200 MHz, la memoria también funcionará a 200 MHz. Por el contrario, si el procesador necesita un FSB de 266 MHz, la memoria deberá funcionar a 266 MHz, lo que implica, por lo tanto, el uso de una DDR PC 2100. Numerosos fabricantes de memoria como Elpida, Hyundai, IBM, Infineon, Micro Sam-



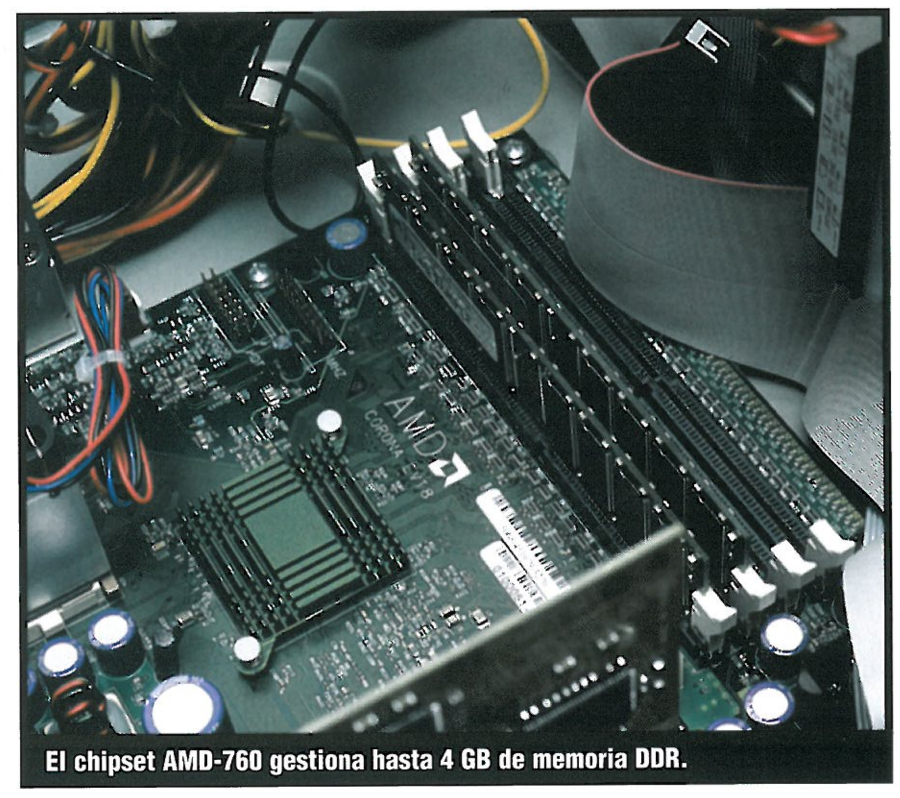
sung, etc. podrán suministrar memoria DDR. Por desgracia, aunque el precio no debería variar más que de un 15 a un 20% en relación con los módulos SD-RAM, las memorias DDR PC1600 y PC2100 no estarán disponibles en grandes cantidades hasta finales del primer trimestre de 2001.

Megas a mansalva

Pero eso no es todo. AMD propone, además, tres nuevos procesadores que se adaptarán perfectamente a esta tecnología de última generación. Así, encontrarás el Athlon 1 GHz, 1,13 GHz y 1,2 GHz en cualquier tienda especializada. Sí, ya sabemos que el GHz ya existe desde hace algún tiempo, pero esta vez, cuenta con un FSB de 266 MHz, al igual que las otras dos frecuencias ahora disponibles. Aparte de eso, nada cambia, tanto en la arquitectura como en la presentación. Por ejemplo, siguen estando los 384 KB de caché on-die (integrado en el núcleo del procesador), distribuidos en dos niveles, 128 KB para la caché L1 y 256 KB para la caché L2. Estos tres procesadores están todos disponibles en formato Socket A. Pero habrá que utilizarlos absoluta y conjuntamente con memoria DDR OC2100 y, por supuesto, con una placa base equipada con el chipset AMD-760.

En cuanto a los precios, AMD está aplicando una política muy agresiva que le ha llevado a revisar a la baja varias veces el precio de sus productos. Pueden servir de orientación las tarifas que se hicieron públicas en Estados Unidos el pasado 13 de diciembre, que se sitúan entre los 179 dólares (unas 34.000 pesetas) para el Athlon de 1 GHz y los 254 (unas 48,000 pesetas) para el de 1,2. Con estos precios, AMD puede hacer mucho daño a Intel.

Los catálogos de todas las grandes marcas incluirán una placa base equipada con el chipset AMD-760. Por ejemplo, Asus Tek propone la A7M266. VIA no se queda atrás y propondrá en breve una alternativa al chipset de AMD: el Apollo Pro KT266. Se beneficiará de las innovaciones más recientes y su precio, 40 dólares, deberá suponer una ventaja en términos de desarrollo e integración en numerosos sistemas.



El chipset AMD-760 gestiona hasta 4 GB de memoria DDR.

Procedimiento de testeo

Hemos analizado el producto utilizando dos máquinas distintas. La primera lleva un Athlon a 1,2 GHz con una frecuencia de bus externo a 266 MHz. Por supuesto, la placa base de origen AMD está dotada de un chipset AMD-760, compuesto por el AMD-761 (NorthBridge) y el AMD-766 (SouthBridge). Incluye 256 MB de memoria DDR PC2100 a 266 MHz. La tarjeta gráfica, una GeForce 2 GTS completa esta máquina idílica.

La segunda también lleva un Athlon 1,2 GHz, pero su frecuencia de bus externo está limitada a 200 MHz. En efecto, la placa base está dotada del chipset VIA Apollo Pro KT133. Incluye 256 MB de memoria SD-RAM PC133 a 133 MHz. La tarjeta gráfica suministrada es una ATI Radeon 64 MB Vivo. Pero, por necesidades del testeo, hemos instalado una GeForce 2 GTS.



El módulo de 128 MB de DDR se parece mucho a la SD-RAM. Sin embargo, tiene 16 conectores más.

El procedimiento de testeo ha sido diseñado para medir los rendimientos del nuevo sistema en relación con el antiguo. El clásico programa de benchmark de SiSoft, Sandra, permite obtener un índice de rendimiento del procesador en términos de potencia pura. En su versión 2000, Sandra evalúa también la velocidad de la memoria. Nos proporciona la cantidad de datos intercambiados y medidos en megabytes por segundo. Naturalmente, también hemos utilizado 3DMark 2000, con el cual se obtiene un índice que permite comparar las capacidades 3D de los procesadores, lo que es interesante para los juegos. En cuanto a Video2000, permite evaluar las cualidades y, sobre todo, las capacidades de un ordenador para descomprimir y comprimir el material de vídeo. Enseguida pensamos en la descompresión MPEG-2 y, por lo tanto, en la visualización del DVD vídeo. Para situar una máquina en su conjunto y evaluar su rendimiento, Sysmark2000 es el mejor de los programas de testeo, ya que nos da un índice global de los rendimientos.

Finalmente, y para poner las máquinas en situación, no hay nada como Quake III Arena (la demo 1). Se obtiene un resultado expresado en imágenes por segundo. La configuración adecuada es de 640x 480 en 16 bits. Así, la tarjeta gráfica interviene muy poco en el cálculo de imágenes. Combat Flight Simulator 2 es un recién llegado

en el círculo de los benchmarks. Este juego se beneficia de todas las últimas tecnologías en materia de renderizado gráfico, de modo que somete a los ordenadores a una dura prueba. Se obtienen dos resultados en imágenes por segundo. El primero corresponde a un renderizado asistido por la tarjeta gráfica (hardware) y el segundo responde a un uso exclusivo del procesador (software).

Resultado final

Es fácil constatar que el sistema DDR aventaja sin problema al SD-RAM. En cualquiera de los puntos, los rendimientos medidos con la memoria DDR y el chipset AMD-760 son superiores al binomio SD-RAM/chipset KT133. En términos de ancho de banda y de velocidad de intercambios de datos, el sistema DDR es un 59% más rápido de promedio. Cabe destacar que los rendimientos brutos varían muy poco entre un procesador dotado de un FSB a 200 MHz y otro dotado de un FSB a 266 MHz. En el ámbito de la 3D, la máquina de nueva generación es un 17% más rápida (3DMark 2000 y Quake III), mientras que con CFS2, las diferencias son más pronunciadas. En efecto, en software la ganancia es del 28% y en hardware del 35%. Para Sysmark 2000, la máquina equipada con el 760 y la memoria DDR supera a la que lleva SD-RAM en más de un 12%. Así pues, es innegable que la nueva arquitectura de AMD aporta mejores resultados. Si consideramos que el aumento del coste es relativamente reducido para la adquisición de un nuevo PC, sólo nos queda recomendar su compra para una máquina de gama alta. El beneficio será inmediato, a diferencia de una arquitectura Pentium IV, mucho más cara y cuyos beneficios no serán reales antes de un año.

7,5

Tipo de producto: Procesador
Nombre: Athlon 1,2 GHz
Fabricante: AMD
Características: FSB a 266 MHz, memoria caché nivel 1 (L1) de 128 KB, memoria caché nivel 2 on-die (L2) de 256 KB, instrucciones 3DNow!, Socket A

Precio: 254 dólares (unas 48.000 pesetas)

8,5

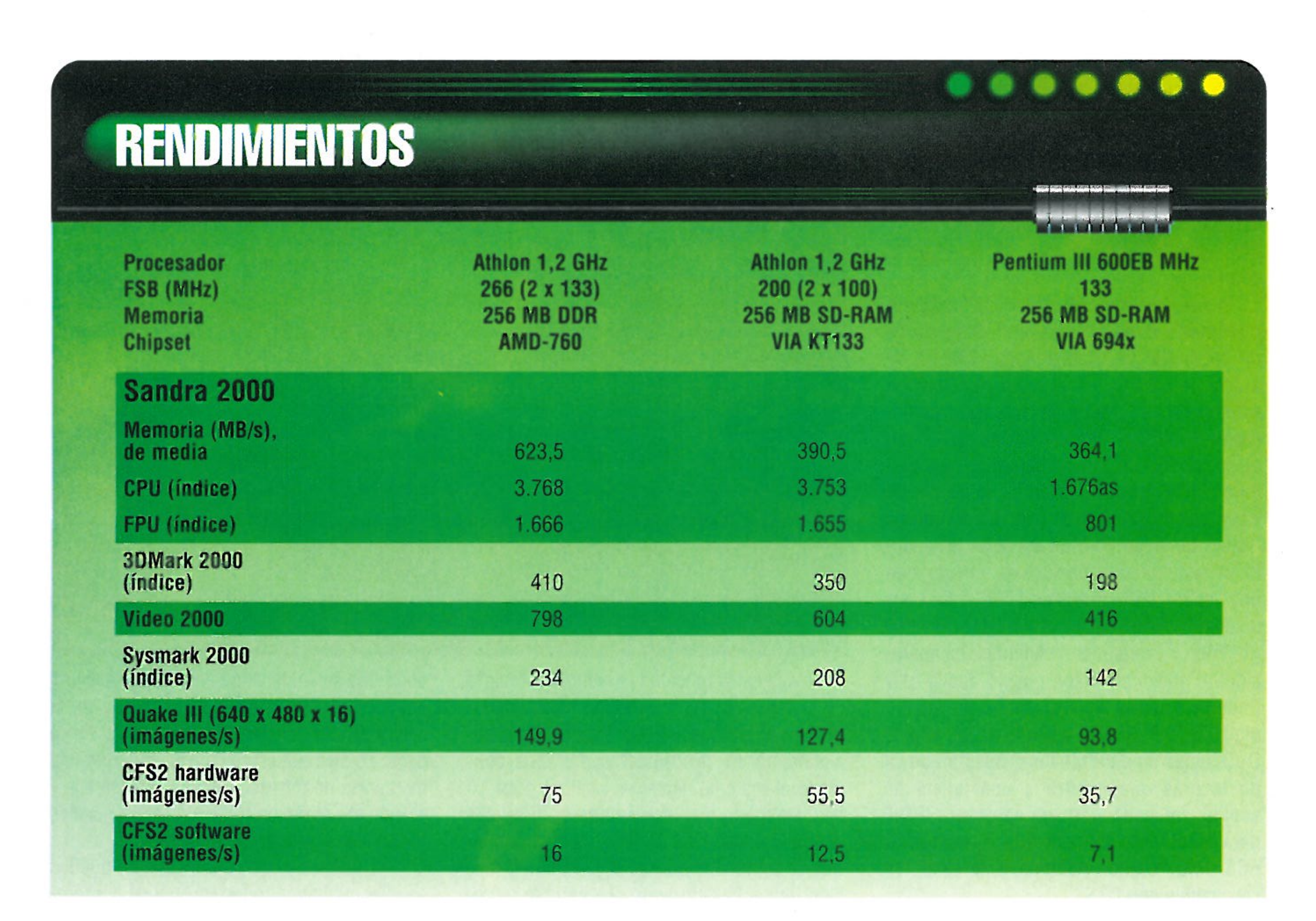
Tipo de producto: Procesador
Nombre: Athlon 1 GHz
Fabricante: AMD
Características: FSB a 266 MHz, memoria caché nivel 1 (L1) de 128 KB, memoria caché nivel 2 on-die (L2) de 256 KB, instrucciones 3DNow!, Socket A

Precio: 179 dólares (unas 34.000 pesetas)

9

Tipo de producto: Chipset
Nombre: AMD-760
Fabricante: AMD
Características: NorthBridge: AMD-761, SouthBridge: AMD-766, gestión de la memoria DDR, Ultra DMA 100

Precio: No disponible



RENDIMIENTOS

Procesador FSB (MHz) Memoria Chipset	Athlon 1,2 GHz 266 (2 x 133) 256 MB DDR AMD-760	Athlon 1,2 GHz 200 (2 x 100) 256 MB SD-RAM VIA KT133	Pentium III 600EB MHz 133 256 MB SD-RAM VIA 694x
Sandra 2000			
Memoria (MB/s), de media	623,5	390,5	364,1
CPU (índice)	3.768	3.753	1.676as
FPU (índice)	1.666	1.655	801
3DMark 2000 (índice)	410	350	198
Video 2000	798	604	416
Sysmark 2000 (índice)	234	208	142
Quake III (640 x 480 x 16) (imágenes/s)	149,9	127,4	93,8
CFS2 hardware (imágenes/s)	75	55,5	35,7
CFS2 software (imágenes/s)	16	12,5	7,1



Comparativa de dos tarjetas 3D multimedia

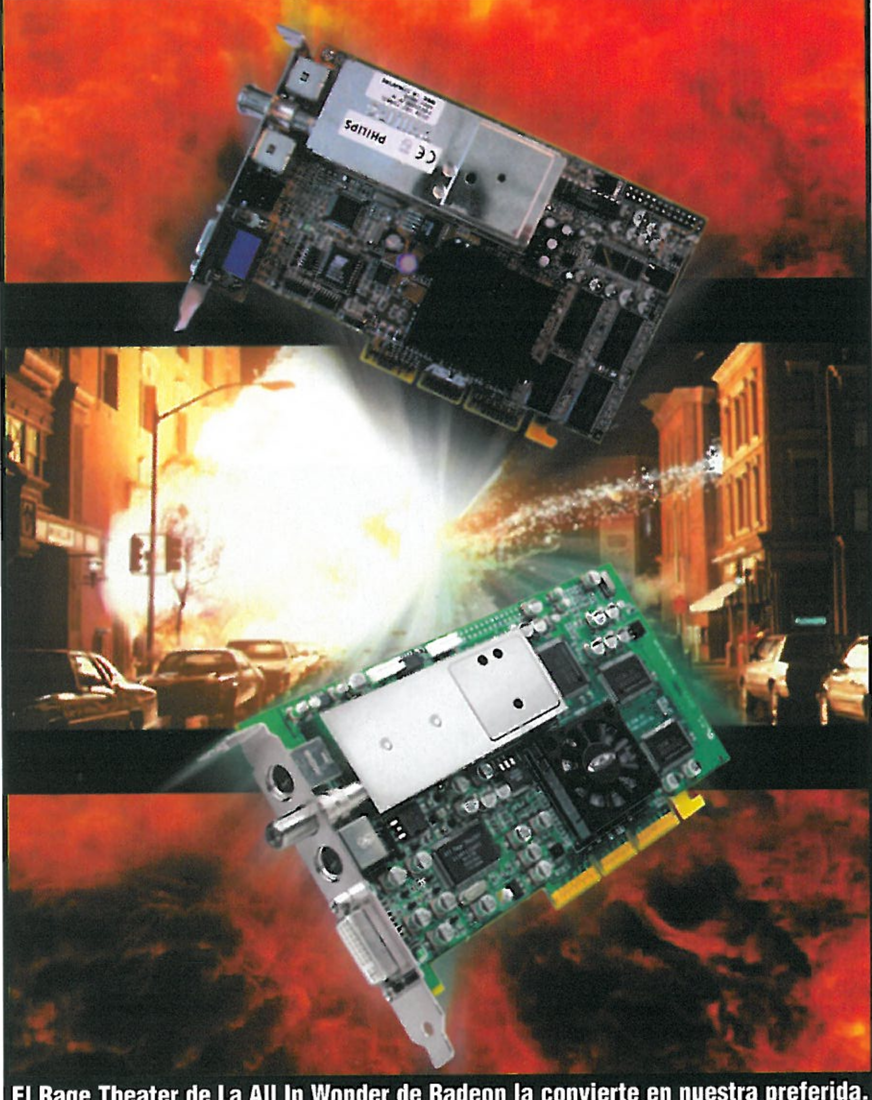
ATI ALL IN WONDER Y ASUS V7100 COMBO

DVD, tele, montaje de vídeo... todo eso y más te ofrecen las nuevas tarjetas multimedia. Hemos querido comprobar si un único elemento podría **transformar tu máquina en un estudio de televisión.**

ATI ALL IN WONDER RADEON

La nueva All In Wonder (AIW) Radeon recupera las principales ventajas de la gama All In Wonder, tan del gusto de ATI desde hace varios años. Utiliza, eso sí, un procesador Radeon en lugar del Rage 128 Pro. Es una excelente cura de rejuvenecimiento para una tarjeta 3D que se sale de lo común.

Veamos en detalle todas las funciones multimedia de la AIW Radeon. Dispone de un *tuner* de TV multiestándar Philips de excelente calidad y que soporta el sonido estéreo Nicam. Puede llevar a cabo codificaciones MPEG-1 y 2 en tiempo real. Ofrece funciones de TV-On-Demand, que permiten una gran libertad a la hora de visualizar programas de tele, así como una lectura de vídeo DVD de un 90%. En cuanto al sistema de conexiones, cuenta con una salida DVI (pantallas LCD) o CRT vía un adaptador de entradas y salidas de vídeo (S-Video y Compuesto). Además, ha aparecido un nuevo conector, puesto que la AIW Radeon dispone de una salida de sonido digital SPDIF. Si eres amante de los vídeos DVD, estás de enhorabuena, puesto que ya no tendrás que recurrir a una tarjeta de sonido equipada con un conector SPDIF para enchufar tu decodificador/amplificador AC3 Dolby Digital. Además, esta salida es compatible con DTS.



El Rage Theater de La All In Wonder de Radeon la convierte en nuestra preferida.

Todas estas funciones multimedia (aparte de la descompresión MPEG-2) están gestionadas por el Rage Theater. Este chip, puesto a punto por ATI desde hace ya dos años, convierte el material digital en analógico en 10 bits. De modo que ofrece entradas y salidas de vídeo excelentes. Además, cuenta con filtros de captura de buena calidad y con la función Digital Passthrough, que permite reproducir una señal de vídeo en formato nativo a plena pantalla. La resolución máxima de la salida de tele es de 800 x 600. Una única pega: no siempre es posible disponer de una frecuencia de refresco distinta entre la tele y el monitor, como es el caso de las funciones Twin View de las GeForce2 MX.

Por último, y eso es importante, puedes asociar cualquier codec (norma de compre-

sión y de descompresión) de audio y vídeo al Rage Theater. Estamos lejos de los chips especializados en la gestión de un codec como el MJPEG. De modo que puedes utilizar modos de compresión MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 o DivX para la compresión. Reverso de la medalla: el procesador central se encarga de todos los cálculos necesarios. Así que ojo si dispones de un procesador de menos de 500 MHz, pues es lo mínimo para acceder a todas las capacidades de codificación en MPEG-2 en la resolución Full D1 (720 x 576). Otro punto muy importante para los amateurs de capturas de vídeo: los drivers de la tarjeta son compatibles con DirectShow. Se interconectan de forma muy sencilla con todas las aplicaciones de montaje o de captura. Pensamos, por ejemplo, en ciertos sharewares como VirtualDub o FreeVCR.

ASUS V7100 DELUXE COMBO

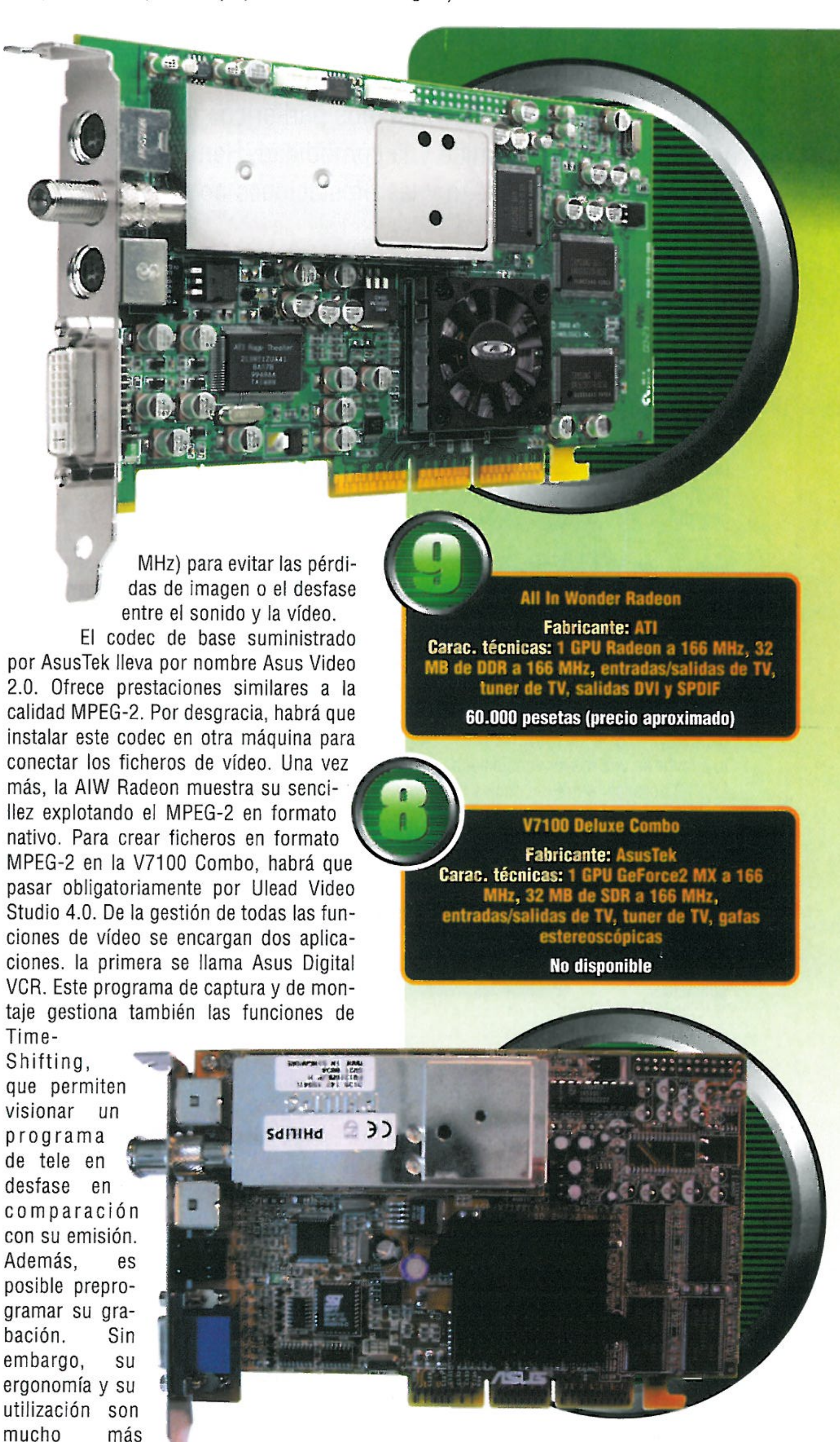
El éxito de las All In Wonder de ATI no podía dejar indiferentes a los demás constructores de tarjetas. Es la razón por la cual AsusTek entra en escena con una tarjeta que combina un procesador NVIDIA GeForce 2 MX y funciones multimedia avanzadas. ¿Superará el alumno al maestro? La V7100 Deluxe Combo es una tarjeta basada en una GeForce 2 MX y equipada con 32 bits de SD-RAM. El procesador funciona a 175 MHz y la memoria a 166 MHz.

En el aspecto multimedia, además del tuner de Philips multiestándar (idéntico al de la All In Wonder Radeon), encontramos un convertidor analógico/digital Philips SAA 7113 que se encarga de la captura de vídeo. Respecto a la salida de tele, está gestionada por otro chip, el Chrontel CH7007. El caso es que hacen falta no menos de dos procesadores para competir con el Rage Theater de ATI. Además, cabe destacar que ninguno de estos convertidores es capaz de capturar el sonido. Así que tendrás que utilizar tu tarjeta de sonido Full Duplex y un cable externo para las capturas sonoras. La calidad de los filtros de captura del Philips es muy buena, aunque algo por debajo del Rage Theater.

Con esta tarjeta, puedes utilizar perfectamente las funciones TwinView del GeForce 2 MX, puesto que dispones de varios modos de visualización. El modo "extendido" permite disponer de un escritorio a caballo entre el monitor y en la tele manteniendo tasas de refresco distintas. De hecho, es uno de los puntos fuertes de esta tarjeta frente a la AIW Radeon. Sin embargo, es imposible por el momento utilizar las funciones Twin View con las funciones de captura de video. Es una lástima, pues podíamos haber tenido acceso a un verdadero estudio de grabación de vídeo con pantalla de control.

En el apartado de vídeo has de saber que, al igual que sucede con la AIW Radeon, la V7100 Combo no ofrece ninguna compresión por hardware. De manera que la captura se efectúa a partir de distintos codec de software. Para sacar pleno provecho de todas las resoluciones y de todos los formatos, tendrás que pasar por un procesador potente (a partir de 600 MHz) para evitar las pérdidas de imagen o el desfase entre el sonido y la vídeo.

El codec de base suministrado por AsusTek lleva por nombre Asus Video 2.0. Ofrece prestaciones similares a la calidad MPEG-2. Por desgracia, habrá que instalar este codec en otra máquina para conectar los ficheros de vídeo. Una vez más, la AIW Radeon muestra su sencillez explotando el MPEG-2 en formato nativo. Para crear ficheros en formato MPEG-2 en la V7100 Combo, habrá que pasar obligatoriamente por Ulead Video Studio 4.0. De la gestión de todas las funciones de vídeo se encargan dos aplicaciones. la primera se llama Asus Digital VCR. Este programa de captura y de montaje gestiona también las funciones de Time-Shifting, que permiten visionar un programa de tele en desfase en comparación con su emisión. Además, es posible preprogramar su grabación. Sin embargo, su ergonomía y su utilización son mucho más engorrosas que el Multimedia Center de ATI, que agrupa todas las funciones en unos pocos clics. Asus Live es la segunda aplicación suministrada por Asus y ofrece un mejor diseño. Permite la gestión de todas las funciones de la tarjeta, excepto el Time-Shifting, e incluso debería sustituir al Digital CVCR (reproductor de vídeo digital).





Hacia la sofisticación

PERIFÉRICOS A LA ÚLTIMA

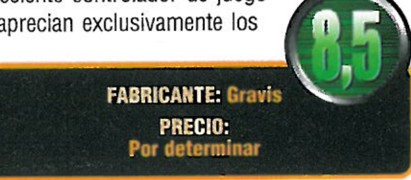
Si hay algo que define a los últimos periféricos que están apareciendo en el mercado es la apuesta por un diseño ergonómico y la comodidad. Hemos analizado tres interesantes novedades que demuestran que el diseño y las prestaciones no tienen por qué estar reñidos.

PAD GRAVIS ELIMINATOR PRO

Aunque el nombre recuerda el universo de Robocop, el diseño redondeado y en tonos azul es más bien relajante. La cruz direccional de metal, muy ergonómica, ofrece un movimiento analógico, la principal característica del Eliminator. En función del tipo de juego, puedes utilizarlo como un pad tradicional (on/off) o bien como un mando proporcional. De modo que puedes dirigir eficazmente un juego de coches o de aviones, siempre que esté orientado hacia el arcade. Además, dispones de un modo precisión que disminuye el nivel de movimiento a favor de una mayor sensibilidad.



Los 10 botones, entre los cuales hay 4 gatillos, se ajustan perfectamente a los dedos. Por tanto, este pad USB es un excelente controlador de juego universal para los que aprecian exclusivamente los juegos de arcade. Para la simulación, la precisión ofrecida no es suficiente.



RATÓN ÓPTICO TRUST AMI

Trust, fiel a su filosofía, propone el producto más barato del mercado. Sin embargo, una vez sacado de su envoltorio, el objeto no tiene aspecto de baratija, con un revestimiento gris metalizado muy bonito y de tacto agradable. La forma ergonómica es ideal para los diestros y puede convenir a los zurdos. La instalación no plantea ningún problema y no hace falta utilizar el *driver* que viene incluido. Basta con enchufar. Hubiésemos preferido una toma USB en lugar del PS/2, sobre todo teniendo en cuenta que el cable no es muy largo, pero este punto no es grave. Volvamos a lo esencial: el funcionamiento óptico. Recordemos que ya no hay bola y que un mecanismo de haces luminosos y de sensores analiza los movimientos. El sistema Trust funciona tan bien como sus homólogos de Logitech y de Microsoft. Sea cual sea la superficie, el ratón es preciso y rápido, así que puedes prescindir de la alfombrilla. En cuanto a la eficacia, el ratón de Trust se queda un punto por debajo de los rivales de renombre. Los cuatro botones son un poco duros, el scroll es algo blando y la precisión no es tan ajustada. Aun así, por 5.890 pesetas, entrarás dignamente en el mundo de los dispositivos ópticos.



Pad Sight Fighter Wireless

Trust, más conocida por sus productos de inicio de gama, lanza por sorpresa el primer *pad* inalámbrico, y a un precio que lo sitúa más bien en la gama alta. La base está conectada al PC mediante una conexión USB por frecuencia de radio. EL *pad* es bastante bonito, revestido de gris, y muy completo. Dispones de 12 botones y una palanca de gas. La cruz direccional es agradable y ergonómica. En cambio, es difícil acceder a algunos botones así como a la palanca de gas. Una pequeña pila suministra la energía necesaria para que se comunique con la base y una LED informa acerca del buen funcionamiento de la transmisión. En la práctica, las reacciones son buenas. No se aprecia un desfase sensible entre la acción y su repercusión en la pantalla. En resumen, se trata de un capricho no imprescindible, pero bastante bien realizado.



Las novedades, claro, se pagan

ACCESORIOS DE LUJO

La grabadora más rápida del mercado, unas gafas dotadas de pantallas LCD de aspecto sideral, un lector de MP3 para fardar de moderno... Sí, la tecnología avanza que es una barbaridad y nos deja boquiabiertos. Hacer tu sueño realidad depende, como siempre, de tu bolsillo.

YAMAHA CRW-2100E

El fabricante Yamaha sorprende a todos y lanza la grabadora más rápida del momento. Esta nueva bestia graba los CD-ROM en 16x, rescribe los CD-RW en 10x y lee los CD en 40x. Yamaha no ha apostado por el Burn Proof (Buffer Under RuN Proof), que permite reanudar una grabación aunque la memoria intermedia esté vacía, sino que el aparato efectúa una certificación de la cadena de grabación (lector de CD, disco duro y soporte). De modo que el tiempo de grabación se alarga en 2 o 3 minutos. En cuanto al rendimiento, un CD se graba en menos de 7 minutos debido al tiempo de comprobación obligatorio. Así que obtenemos un resultado cercano al de una buena grabadora 12x como la Plextor. En lectura de CD, el tiempo de acceso medido es de unos 162 milisegundos, lo que representa un resultado mediano para una tasa de transferencia del orden de 29x (4.350 MB por segundo). En resumen, se trata de un producto excelente, pero que no aporta ninguna ventaja real en relación con un 12x.

8

FABRICANTE: Yamaha

PRECIO: Por determinar (no menos de 60.000 pesetas)

LECTOR MP3 IOMEGA HIPZIP

El lector HipZip se comporta exactamente igual que un lector de soporte portátil tradicional. Conectas su cable USB a tu ordenador y, si dispones de Windows Millenium, es inmediatamente reconocido como lector adicional. Con Win98, necesitarás el driver de Iomega (viene incluido). Puedes conectarlo sin tener que volver a arrancar tu máquina. A partir de ahí, el HipZip se utiliza como un lector estándar. Puedes transferirle los ficheros que quieras arrastrándolos con el ratón. Además de MP3 y WMA, puedes intercambiar archivos de texto o de imágenes con otro PC. En cuanto a la tasa de transferencia, no está nada mal para este tipo de soporte: menos de 2 minutos para los 40 MB de capacidad que tiene. Pero la función principal del HipZip es la audición musical. Gracias a su acumulador integrado, dispone de una autonomía de por lo menos 10 horas antes de tener que recargarlo con el adaptador de red que lleva incluido. La reproducción del sonido es de muy buena calidad y está dentro de la línea de los walkman de gama alta.

8

FABRICANTE: Iomega

PRECIO: 73.900 pesetas

GAFAS OLYMPUS EYE-TREK



Olympus propone unas gafas dotadas de pantallas LCD a un precio razonable. Desde el punto de vista técnico, las gafas se componen de dos pantallas LCD con tecnología TFT-LC con 180.000 píxeles cada una. El ángulo de visión es de 30º en horizontal y de 23º en vertical. Las gafas también van dotadas de dos auriculares estéreo perfectamente integrados dentro de las patillas de la montura. El módulo de control está provisto de 4 botones y de una rueda para ajustar el volumen. La imagen reproducida equivale a una pantalla de 1,30 m de diagonal. Lo que más sorprende es la calidad de los auriculares. La visualización es correcta, pero a veces se distingue la pixelización de las pantallas en las imágenes claras. Estas gafas pesan unos 85 g, lo que permite llevarlas durante tiempo sin notar molestias. Las Eye-Trek representan un buen producto y se posiciona como el inicio de gama de este tipo de periféricos para el gran público. Ciertamente, el precio de 98.700 pesetas más IVA es elevado, pero toda novedad tiene un precio.

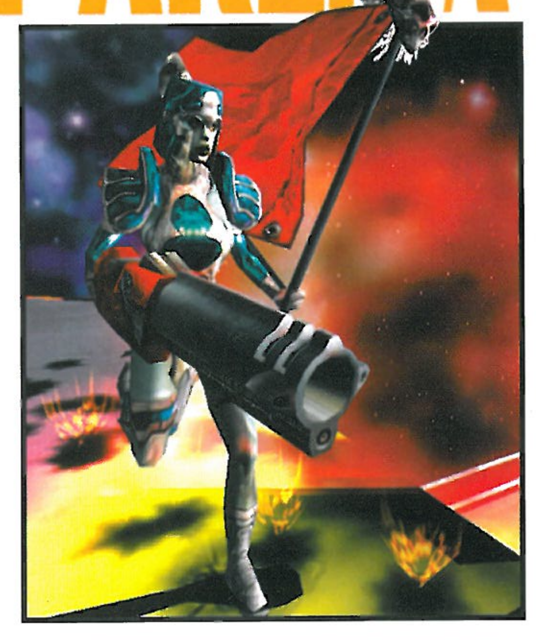
7,5

FABRICANTE: Olympus

PRECIO: 98.700 pesetas + IVA

QUAKE III ARENA: TEAM ARENA

Empezamos el 2001 con acción a raudales. La estrella es, por supuesto, la demo de la expansión de *Quake III Arena*, *Team Arena*. Te ofrecemos también las demos de los esperadísimos *Blade* y *Rune* y toda una sorpresa en clave de espionaje, *Project I.G.I.* Y para esos ratos muertos de las fechas navideñas, qué mejor que engancharte a la locura ovina de *Sheep*.





INSTALACIÓN: demos/TeamArena/TeamArenaDemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: id Software
EDITOR: Activision/Proein
REQUISITOS: PII 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX, Win 95/98, 100 MB en disco duro, tarjeta 3D con OpenGL.

¡Ya está aquí la demo de *Team Arena*, la expansión oficial de *Quake III Arena*! Qué mejor regalo de Navidad que una nueva entrega del título favorito de miles de jugadores. *Team Arena* incorpora modos de juego, armas, modelos y mapas nuevos a una experiencia que se diferencia del título original en que hace más hincapié en el juego en equipo que en las partidas deathmatch. De los cinco modos del juego, cuatro son en equipo y el otro es una partida deathmatch. Los primeros implican un juego en equipo con otros jugadores o bien con los enemigos de *Team Arena*, mientras que el modo de campeonato por equipos consiste en partidas deathmatch entre el jugador y uno de los enemigos de *Team Arena*. La expansión contiene también unas cuantas armas, objetos, power-ups y recompensas que no aparecían en el título original. Para jugar a la demo no es necesario tener instalado el título original *Quake III Arena*, aunque sí lo será con la versión completa de la expansión. La demo presenta un mapa en el que podrás probar los tres nuevos modos de juego (*Harvester*, *Overload*, *One Flag*) más el de capturar la bandera; dos personajes, uno masculino y otro femenino, y dos cabezas para cada uno de ellos; tres power-ups, un arma (Lanzador de proximidad) y un objeto (Kamikaze) nuevos.

CONTROLES

Saltar: Espacio • **Agacharse:** C
Atacar: Ctrl. • **Correr:** Mayúsculas
Girar: Flechas izqda. y dcha.

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Abre el navegador que utilices habitualmente y busca la página Principal en la raíz del CD. Una vez cargada, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. Al hacer clic sobre los programas aparecerá el cuadro de diálogo del navegador que te invita a guardar el archivo o abrirlo desde Internet. Si te inclinas por la segunda opción, el programa de instalación se ejecutará sin más. En Utilidades encontrarás la última versión de *DirectX*, la 8.0, recién sacada del horno.

NOTAS SOBRE LA INSTALACIÓN:
Si tuvieras problemas en la instalación del parche *Red Alert 2 v1.002* y la demo de *Pro Rally 2001*, la solución es muy fácil. Basta con que accedas al CD con el explorador de Windows, lo abras y copies las carpetas respectivas en tu disco duro. Una vez tengas los archivos en tu ordenador, podrás proceder a la instalación de los programas.

Terrorismo Unreal

Strike Force es una conversión total de Unreal Tournament que enfrenta a los miembros de del grupo de élite de la ONU formado por mercenarios antiterroristas, conocido como Strike Force, contra una poderosa banda terrorista que se ha cargado a la mayor parte del gobierno de Estados Unidos. En este mod multijugador basado en escuadrones, podrás elegir entre los dos bandos y participar en tres modos de juego: asalto (cada equipo debe conseguir su objetivo más rápidamente que el otro), deathmatch y deathmach por equipos. La versión que te ofrecemos, la v1.55, permite jugar a Strike Force con la versión 436 de UT. El mod mejora las partidas multijugador y presenta una nueva pantalla de información (HUD) y la posibilidad de dar órdenes a los miembros de tu equipo. Entre las novedades, destacan armas nuevas basadas en prototipos reales, skins que permiten acciones de camuflaje y daño real.

SUMARIO



AMERICAN McGEE'S ALICE

INSTALACIÓN: /demos/Alice/alice_demo_beta7a.exe
GÉNERO: Acción y aventura
DESARROLLADOR: Rogue Entertainment
REQUISITOS: PII 400 MHz, 64 MB RAM, DirectX, Win 95/98, tarjeta 3D.



Alicia regresa a un País de las Maravillas demencial y sádico que nada tiene que ver con el descrito en el clásico de Lewis Carroll. La reina de corazones se la tiene jurada. Sin más armas que su valor, su gusto por lo espantoso y una colección mortífera de juguetes transformados Alicia entrará en fortalezas enemigas, se enfrentará a las fuerzas del mal y pondrá en su sitio a la malvada Reina de Corazones.

CONTROLES

Avanzar: Arriba • **Atacar:** Botones izqdo. y dcho.
Retroceder: Q • **Usar:** Enter
Saltar: Espacio

BLADE

INSTALACIÓN: demos/Blade/setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rebel Act Studios
REQUISITOS: PII 350 MHz, 128 MB RAM, DirectX, Win 95/98, 170 MB en disco duro, tarjeta 3D.



Ambientado en un mundo de héroes y aventuras, *Blade: The Edge of Darkness*, el esperadísimo título del desarrollador español Rebel Act Studios, va a causar un gran impacto debido a la violencia gráfica de sus escenas de combate. La demo (en castellano) te permite jugar el primer nivel de este juego de acción en tercera persona. Encarnarás al personaje del caballero, Sargon, y tendrás que escapar de la prisión para matar al traidor Ragnar.

CONTROLES

Avanzar: Arriba • **Ataque:** Ctrl. derecho
Seleccionar objeto: Av pág. • **Usar:** Enter
Lanzar: Supr. + ctrl. derecho

ZEUS: SEÑOR DEL OLIMPO

INSTALACIÓN: demos/Zeus/Señor del Olimpo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Impressions Games
REQUISITOS: P 166 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win 95/98, 200 MB en disco duro, tarjeta 3D.



Zeus es un juego de estrategia política y comercial que te sumerge en la mitología y la vida cotidiana de la Grecia antigua. En la demo (de la que te ofrecemos la versión en castellano) tomarás el control de la ciudad de Micenas en ausencia de Perseo, que se ido a rescatar a Andrómeda. Deberás ocuparte de la prosperidad de tu ciudad, ya sea fundando colonias, comerciando o invadiendo a tus vecinos. Tu reputación como gobernante está en juego.

CONTROLES

Seleccionar población: 1 •**Seleccionar industria:** 3 • **Seleccionar distribución:** 4
Seleccionar administración: 6

SHEEP

INSTALACIÓN: demos/Sheep/Setup.exe
GÉNERO: Puzzles
DESARROLLADOR: Mind's Eye
REQUISITOS: P 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win 95/98.



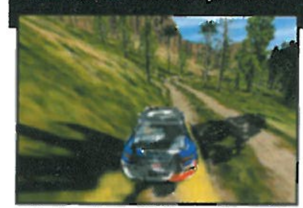
Sheep es un juego de puzzles protagonizado por esas criaturas tan entrañables... las ovejas. Aunque su estupidez parece innata, lo cierto es que son descendientes de seres inteligentes procedentes de otro planeta. Enviadas a observar la vida terrestre, han acabado por olvidar quiénes son y de dónde vienen. Tú serás el encargado de devolverlas sanas y salvas a su legendaria especie.

CONTROLES

Moverse: Flechas
Correr: Mayúsculas izqda.
Arrastrarse/activar: Alt izqdo.
Gritar/tirar caramelos: Espacio

PRO RALLY 2001

INSTALACIÓN: demos/ProRally/ProRally2001.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Ubi Soft
REQUISITOS: P 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win95/98, tarjeta 3D.



He aquí uno de los simuladores de rally más realistas que van a pasar por tu PC. *Pro Rally 2001* te ofrece 15 coches en tres grupos, 24 circuitos de 12 países y cuatro modos de carrera. Podrás escoger tu propia ruta y disfrutar de unas condiciones climatológicas y de terreno únicas. Después de ésta, tus credenciales como profesional de las carreras de rally están más que asegurados.

CONTROLES

Girar: Flechas izqda. y dcha.
Acelerar: Flecha arriba • **Frenar:** Flecha abajo
Freno de mano: Espacio
Cámara de la cabina: F2

PROJECT I.G.I.

INSTALACIÓN: demos/ProjectIGI/igi.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Innerloop
REQUISITOS: PII 300 MHz, 64MB RAM, DirectX, Win95/98, 500 MB en disco duro, tarjeta 3D.



Este juego de estrategia y acción en primera persona te lleva a las profundidades de Europa del Este con una misión de vital importancia: salvar el mundo de una terrible hecatombe nuclear. *Project I.G.I.* es todo un alarde de realismo que introduce en el género elementos de sigilo, sabotaje y astucia hasta ahora inéditos. La demo incluye la primera misión del juego.

CONTROLES

Moverse: Flechas • **Disparar:** Botón izqdo.
Recargar: Enter
Activar: Mayúsculas dcho.
Saltar: 0 en el teclado numérico

JUEGO COMPLETO

ANCIENT CONQUEST

¿Cómo, que nadie te ha presentado a Jasón? ¿Ni a los Argonautas? Tranquilo, déjanos hacer los honores. *Game Live* se pone el birrete universitario y te da una humilde lección de mitología griega aplicada.

Instalación

INSTALACIÓN: Setup.exe
CATEGORÍA: Estrategia
COMPAÑÍA: Megamedia/Friendware
REQUISITOS: P 133 MHz; 16 MB de RAM; 20 MB de espacio en disco duro; DirectX 6.

Sófocles y Aristófanes, Platón y Sócrates, Filo y Sofía. Ni te imaginas los estupendos recuerdos que nos traen estos nombres. Qué bonito cuando todos llevábamos pantalón corto y calcetines de cuadros y nuestra rutina consistía en pasar por las aulas día sí y día también. Ni te imaginas la de avioncitos de papel que pueden hacerse con un ejemplar de *La República* de Platón. Por suerte, este mes te llevamos de viaje, pero no de vuelta al cole y sus interminables clases de lógica o historia antigua, sino al Egeo, al de hace muchos años, cuando sus aguas aún estaban llenas de héroes y monstruos.

Ancient Conquest es el título de nuestro viaje interactivo. El juego cuenta con una campaña de 14 misiones, lo que tarda un tipo llamado Jasón en hacerse con un objeto misterioso que todos conocen el Vellocino de Oro. Y eso no es todo, también encontrarás 40 misiones independientes a las que puedes dedicarte si no tienes tiempo o no te apetece seguir las aventuras de Jasón de la primera pantalla hasta la última.

Ancient Conquest es un juego de estrategia pero, cosa poco común, los combates transcurren en el mar. En tierra te limitarás a construir los edificios necesarios para fletar y

TU PRIMERA MISIÓN

Vaya, así que eres nuevo en esto de la mitología aplicada. Pues no te separes de la fila y sigue al pie de la letra las instrucciones que te damos.



Lo primero que debes hacer es ponerte a acumular recursos y construir un taller. Utiliza uno de los botes para el pescado y el otro para el ámbar. Para superar esta primera misión te hará falta una flotilla de barcos asesinos. No tardes en empezar a construirlos.



Una vez la armada invencible esté lista, ve a buscar la flotilla de los bárbaros. No te separes mucho de tus puertos si no quieres caer bajo el fuego cruzado de las torres de vigilancia enemigas. Utiliza las técnicas de abordaje y asedio y asegúrate de que eliminas todos los barcos con que te vas cruzando.



En la parte inferior del escenario hay una pequeña bahía. En su entrada encontrarás una torre de vigilancia. Reconstruye tu armada y ataca este punto con todas tus fuerzas para desbloquear el paso. Asegúrate de que todos los barcos disparen, a veces quedan demasiado lejos y no alcanzan el objetivo.

TÚ EDITA, QUE ALGO QUEDA



Ancient Conquest incorpora un editor de escenarios que te permitirá crearte una Grecia prehelénica a tu imagen y semejanza. Utilizarlo es muy fácil. En la parte inferior izquierda de la interfaz encontrarás las herramientas necesarias para editar tanto los paisajes como los distintos objetos que puedes colocar en él. Basta con que lo selecciones y que, acto seguido, escojas el lugar en el que quieres colocar el objeto o accidente geográfico. Una vez finalizado, guárdalo en la carpeta del juego para que puedas acceder a él desde la interfaz. Uno de los elementos que echarás de menos es el famoso yogurt griego. El juego no incluye postres de ningún tipo, pero siempre te queda la opción de desconectar un rato y bajar a comprar uno al supermercado de la esquina.



Tiene su lógica: suele ganar quien reúne una flota más numerosa y mejor armada.



Una vez localizados los objetos, sólo tienes que seleccionarlos para que tus barcos los recojan.

armar tus barcos. Para llevar a cabo lo segundo, debes amarrarlos al muelle más cercano y utilizar los iconos de intercambio que aparecen en la interfaz del juego. También puedes intercambiar objetos entre barcos o con construcciones como las torres de vigilancia o los fuertes. El sistema es idéntico al de los muelles, pero con la posibilidad adicional de realizar el intercambio en alta mar. Puedes construir fortificaciones y torres de vigilancia, pero para que sean efectivas debes equiparlas con hombres y armamento.

Una buena parte del tiempo de juego deberás dedicarla a trasladar objetos de un lado a otro. Con el botón derecho podrás seleccionar las unidades y los edificios. Cuando lo hagas aparecerán una serie de iconos, perfectamente etiquetados y en castellano, con las opciones disponibles.

Conocer unos cuantos atajos de teclado te será muy útil para realizar las funciones más rutinarias de forma automática. Las funciones de recolección de recursos, ámbar y pescado, se activan seleccionando primero los botes y luego el recurso a obtener. También puedes optar por pulsar [Enter], teclear exit on y [Enter] otra vez para obtener 50.000 de ámbar y 30.000 de pescado. Es una manera distinta de agilizar el trabajo. En el escenario también encontrarás objetos y héroes con los que podrás mejorar las prestaciones del barco que los transporta, mejorar el armamento o superar los escollos de la madre naturaleza.



Los combates son marítimos, pero una de las claves es saber crear una buena red logística y de defensa en tierra firme.

Unos cuantos consejos

Dispones de dos movimientos tácticos esenciales: el bloqueo y la incursión marítima. Para el primero, necesitarás barcos y torres de vigilancia que aseguren zonas concretas del mapa. Estas torres pueden servir de refugio en caso de que tus incursiones sean repelidas y te veas forzado a retirarte.

La mejor manera de hundir barcos es mediante los espolones. Si introduces mejoras en ellos los convertirás en muy eficaces máquinas de abordaje y destrucción. El control de las naves tiene que ser casi individual, así que no ataques en tropel los edificios mientras hayan naves enemigas. Evita mostrar el flanco al enemigo o te hundirá en la miseria con sus espolones. También debes intentar mantener sobre el agua los barcos que transporten héroes y objetos mágicos, ya que de lo contrario puedes verte en inferioridad en cuestión de segundos.

Es posible que al pasar por alguna isla seas atacado por minotauros o amazonas, criaturas carentes de maldad pero de natural desconfiado. Traza rutas alternativas y no les ataques a menos que sea del todo necesario. De lo contrario, acabarás perdiendo barcos inútilmente. Con estos consejos y un poco de práctica, te convertirás en un experto en mitología griega y puede que hasta encuentres el Vellocino de Oro. No es el cupón de la O.N.C.E, pero seguro que te hace ilusión.


BLADE
The Edge of Darkness
© 2000 Rebel Act Studios
Se Aproxima la más Sangrienta de las Batallas
FRIEND WARE
www.friendware-europe.com
PC CD ROM
rebel act
www.rebelact.com
Distribuye: Friendware. Francisco Remiro, 2, edificio A. 28028 Madrid. Tel: 917 242 880 / Fax: 917 259 081